



# M!

## GAMES



# KONAMI



# THE PES LEAGUE

**Portugal:**  
João Moutinho  
Weil echte Fußballfans  
PES wählen

**Deutschland:**  
Marc-André Draxler  
Weil er PES Leidenschaft  
seit über einem Jahrzehnt

**Italien:**  
Luigi Cristofanelli  
Liebt Fußball und  
deshalb auch PES

**Spanien:**  
Gonzalo Martínez Pérez  
Weil er echten Fußball liebt

**Frankreich:**  
Sébastien Guendouzi  
Momentan Nummer 1 der  
französischen PES League

**UK:**  
Rikki Theodoss  
Spielt PES seit 155

**Lionel Messi**  
Spielt PES seit er bei  
Barcelona unterzeichnete

**Fernando Torres**  
Spielt PES seit elf Jahre ist



Wir entwickeln das Spiel, aber Ihr macht es einzigartig. Von der wichtigen Gratsche bis hin zu einem Treffer in allerletzter Minute - hinter jedem großartigen PES Moment steckt ein Fan. Entdeckt wie PES 2010 von Fans wie Euch gemacht wurde - auf **PES2010.de**

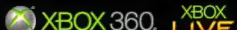


Revolutionäre Grafiken und das neue 360 Grad Bewegungssystem für die realistischste Fußballsimulation aller Zeiten.

**SPIELE PES AUCH AUF DEINEM HANDY.  
SENDE SPIELE PES AN 72626\*\***



PlayStation.2



Official Licensed Product of UEFA CHAMPIONS LEAGUE™. Official Licensed Product of UEFA EUROPA LEAGUE™. All names, logos and trophies of UEFA are the property, registered trademarks and/or logos of UEFA and are used herein with the permission of UEFA. No reproduction is allowed without the prior written approval of UEFA. "addidas", the 3-Stripes logo, the 3-Stripes trade mark and TUNIT are registered trade marks of the adidas Group, used with permission. addiPURE and Adidas Predator are trademarks of the adidas Group, used with permission. © 2009, DFB Licence granted by m4e AG, Grünwald. "the use of real player names and likenesses is authorised by FifPro and its member associations." © & TM 2009 Liverpool Football Club & Athletic Grounds Ltd. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are used under license. © 2009 Konami Digital Entertainment. Windows, the Windows-Startfläche, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE sowie die Xbox-Logos sind Warenzeichen der Microsoft Firmengruppe. "Games for Windows" und die Windows-Startfläche werden unter Lizenz von Microsoft benutzt. "PES", "PlayStation", "PSP" und "PS3" sind Warenzeichen oder registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Trade names are property of their respective owners. Wii is a trademark of Nintendo. "UEFA Europa League" ist nicht in den Versionen für Wii, PSP und PS2 enthalten. \*\*Kosten einer normalen SMS. Es können WAP-/GPRS-Gebühren anfallen. Hierzu informiert dich dein Netzbetreiber. Nur für deutsche Mobilfunkkunden verfügbar.



# Geheimniskrämer

Wenn am 10. November "Call of Duty: Modern Warfare 2" zeitgleich in den USA und Europa erscheint, werdet ihr ohne die gewohnte M!-Kaufberatung über den Erwerb des Ego-Shooters entscheiden müssen. Haben wir das wichtigste Spiel des Jahres verpennt? Mitnichten. Doch Entwickler Infinity Ward, vom Erfolg des Vorgängers offensichtlich 'beflügelt', schloss Tests vor Release des Spiels kategorisch aus. "Mit welcher Begründung?" hakten wir nach. Hersteller Activision gibt die Antwort: Die Entwickler möchten verhindern, dass vor der Veröffentlichung Story-Details verraten werden. Beim Vorgänger "Modern Warfare" seien Schlüsselemente (Stichwort: Atomschlag) im Vorfeld bekannt geworden – das soll diesmal vermieden werden.

Diese Bedenken ärgern uns: Zum einen achten wir als Fachmagazin mit über 15 Jahren Erfahrung sehr wohl darauf, keine entscheidenden Details oder Wendungen der Geschichte auszuplappern. Zum anderen besitzt gerade ein "Call of Duty" etwa den Storygehalt einer Nutella-Werbung mit der deutschen Nationalmannschaft. Überraschung: Ihr jagt Terroristen rund um den Globus und werdet sie am Ende zur Strecke bringen. Ubisoft hingegen hat kein Problem damit, "Assassin's Creed 2", das sogar eine Woche später als "Modern Warfare 2" erscheint, zum Test freizugeben – obwohl in dem famosen Action-Abenteuer ein Vielfaches an interessanter Story schlummert.

Wenige Tage nach diesem Ärgernis der nächste Knaller – wieder aus dem Hause Activision: Auch "Band Hero"-Tests vor Release sind tabu. Obwohl das fertige Spiel samt Hardware rechtzeitig in der Redaktion war und die Trackliste per Pressemeldung bereits die Internet-Runde machte. Gibt es hier auch Bedenken, wir könnten wichtige Details zur Geschichte verraten? Jetzt tun wir das erst recht: In "Band Hero" werdet ihr kurz vor dem Ende erfahren, dass der Erzschorke Euer als Baby entführter Bruder ist und ihr selbst schon lange tot seid. Außerdem war das ganze Spiel nur eine Simulation und der Colonel nichts weiter als eine Computerstimme. Tja, ohne diese Info wäre "Band Hero" so packend wie ein Shyamalan-Film gewesen, aber jetzt ist die Spannung wohl dahin – ups!

Ach ja: Die Tests zu "Call of Duty: Modern Warfare 2" und "Band Hero" lest ihr am Veröffentlichungstag der Spiele auf [www.maniac.de](http://www.maniac.de) – die ausführlichen Analysen folgen in der nächsten M! Games am 27. November.



Nur im Abo erhältlich: das stylisch-exklusive M!-Cover. Mehr auf Seite 95.





## EXTENDED

- 22 Liebeserklärung: Game Boy  
Nintendos Handheld-Legende in der Retrospektive
- 36 Wer hat's erfunden?  
Diesen Monat: Rockstar-Attitüde
- 48 Im Gespräch: Tim Schafer  
Der "Brütal Legend"-Macher packt aus
- 76 Auf das Brett, fertig, los!  
Wie das Balance Board die Spielwelt eroberte
- 96 Tokyo Game Show 2009  
MI schlendert über die japanische Spielemesse
- 104 Retro-Kunst: 108.000 Pixel...  
...zeigen die Schönheit von "Picross DS"



## TITELTHEMA

- 6 BioShock 2 PS3 / 360  
MI Games taucht ab in die Unterwasser-Welt Rapture und spielt den Solo- und Multiplayer-Modus. Was wir dort erlebt haben und warum es jetzt mehr Big Sisters gibt, erfahrt Ihr auf satten sechs Seiten.

## NACHRICHTEN

- 12 Politik, Forschung, Ausbildung, Retro & mehr  
EyePet, Videospiele: Wege aus der Misere, Ab Indie Zukunft,  
Symphonic Fantasies, Amusement Machine Show 2009, Beaterator

## VORSPIEL

- 20 Inversion PS3 / 360  
20 Mass Effect 2 360  
20 Super Street Fighter IV PS3 / 360

## PREVIEW

- 28 Gran Turismo 5 PS3  
32 Metal Gear Solid: Peace Walker PSP  
34 New Super Mario Bros. Wii Wii

## TECHNIK

- 98 Frag Dr. MI  
99 Was ist was: Spieleentwicklung mit dem XNA Framework, Teil 2

## RUBRIKEN

- 3 Editorial 103 Gewinnspiele  
26 Spiele-Termine 95 Abonnement  
100 Leserbrief 106 Vorschau  
102 Manischer Monat 106 Impressum/Inserenten





56 Grand Theft Auto: Episodes from Liberty City



52 Borderlands



38 Assassin's Creed II

## SPIELE-TEST

59 Academy of Champions	Wii
38 Assassin's Creed II	PS3 / 360
52 Borderlands	PS3 / 360
46 Brutal Legend	PS3 / 360
74 Buzz! Quiz World	PS3
63 Colin McRae DiRT 2	Wii / PSP / DS
75 Gina-Lisa Powershopping	DS
75 Spiegel Online: Der Karrierecoach	DS
54 Dead Space Extraction	Wii
72 DJ Hero	PS3 / 360
44 Dragon Age: Origins	PS3 / 360
70 Dragon Ball: Revenge of King Piccolo	Wii
55 Fairytale Fights	PS3 / 360
64 Forza Motorsport 3	360
57 Grand Theft Auto: Chinatown Wars	PSP
56 Grand Theft Auto: Episodes from Liberty City	360
67 Guilty Gear 2: Overture	360
74 Kampf der Giganten: Drachen	DS
75 Keltis	DS
74 Lips: Number One Hits	360
71 Magna Carta 2	360
62 Mario & Sonic bei den Olympischen Winterspielen	Wii / DS
61 NBA 2K10	PS3 / 360
61 NBA Live 10	PS3 / 360
58 Operation Flashpoint: Dragon Rising	PS3 / 360
59 PES 2010	PS2 / Wii / PSP
71 Pokémon Mystery Dungeon: Erkundungsteam Himmel	DS
67 Rabbids Go Home	Wii / DS
66 Ratchet & Clank: A Crack in Time	PS3
51 Raven Squad	360
50 Risen	360
51 Section 8	360
63 Space Invaders Extreme 2	DS
70 Spore Holden	Wii
68 Tekken 6	PS3 / 360
60 WWE SmackDown vs. RAW 2010	PS2 / PS3 / 360 / Wii / PSP / DS

## ONLINE

83 Axel & Pixel	360
84 C&C Alarmstufe Rot 3: Commander's Challenge	PS3 / 360
85 Comet Crash	PS3
86 Dragon Quest Wars	DS
87 Ion Assault	360
84 Little Tournament Over Yonder	Wii
85 LostWinds: Winter of the Melodia	Wii
83 Lucidity	360
84 Mushroom Wars	PS3
85 South Park: Let's Go Tower Defense Play!	360
87 Thexder Neo	PSP
83 Trine	PS3
86 Viking Invasion	DS
86 You, Me, and the Cubes	Wii

## PSP minis:

89 Alien Havoc!	PSP
89 Break Quest	PSP
89 Fieldrunners	PSP
89 Fortix	PSP
88 Funky Punch	PSP
88 Hero of Sparta	PSP
89 Tetris	PSP

## Spiele für iPhone und iPod touch:

91 Blades of Fury
91 Gangstar
91 Hunting Unlimited 2010
90 Mecho Wars
91 Zenonia

## IMPORT

93 A Witch's Tale	DS
94 Half-Minute Hero	PSP
93 Shin Megami Tensei: Persona	PSP
94 The Wizard of Oz: Beyond the Yellow Brick Road	DS

## NACHSPIEL

78 LittleBigPlanet	PS3
80 Uncharted 2: Among Thieves	PS3



# BioShock 2



MI Games spielt den Nachfolger eines herausragenden Ego-Abenteuers – und ist erneut gefangen von der einzigartigen Atmosphäre.

» San Francisco, 5. Oktober: Zusammen mit etwa 100 Journalisten-Kollegen aus aller Welt sitzen wir in einem Lagerhallen-ähnlichen Raum, der von wenigen Deckenlampen und einer Armada LCD-Fernseher erleuchtet wird. Nur gedämpftes Gemurmel durchdringt den Raum, jeder Redakteur spielt an seinem Platz mit Kopfhörer, um die Stimmung von "BioShock 2"

aufsaugen zu können – bei wenigen anderen Games ist dies so essenziell wie bei Take 2s Unterwasser-Ego-Abenteuer. Das wird in den ersten Minuten wieder deutlich: Erzählstruktur und -art gestalten sich wie im ersten Teil; Funksprüche, herumliegende Tonbänder und auskunftsfreudige Gegner versorgen Euch mit spannenden Häppchen, aus denen Ihr das große Story-Ganze

bastelt. Auch sonst fühlt sich alles wunderbar vertraut an: Laufen, springen, Waffen wechseln und abfeuern, Plasmidkräfte aktivieren und via Digikreuz Medipacks einsetzen – die Steuerung kennen und schätzen wir. Jetzt sogar noch ein wenig mehr, da sich Ballermannen sowie Plasmide gleichzeitig per Schultertasten benutzen lassen und EVE-Spritzen (EVE benötigt Ihr, um Plasmidkräfte aktivieren zu können) automatisch gesetzt werden, solange man welche vorrätig hat. Dass Ihr jetzt als Big Daddy etwas behäbiger durch Rapture stapft, bemerkt Ihr nur im Direktvergleich mit Teil 1 – egal, in puncto Spielgeschwindigkeit will "BioShock" kein "Quake" sein. Würdet Ihr durch die Levels rasen, entgingen Euch die unzähligen Details, die Rapture erneut zu einem der reizvollsten und stimmungsvollsten virtuellen Spielplätze machen.

## ADAM – Elixier des Teufels

Seit unserem ersten Ausflug in die Unterwasserwelt (siehe Kasten "Das passiert im ersten 'BioShock'") sind zehn Jahre vergangen. Rapture hat sich in dieser Zeit verändert, es musste dem Meer weitere Räume preisgeben, der Verfall der



360 Neu in Teil 2: Die Brute Splicer sind ähnlich robust wie die Big Daddys – hier hilft nur brutale Feuerkraft.





**360** Wer eine Little Sister haben will, muss ihren Beschützer abservieren. Nutzt im Kampf gegen einen Big Daddy jetzt Plasmide und Wummen gleichzeitig.

ehemaligen Prunkstadt schreitet unaufhaltsam fort. Nach dem Tod der beiden Rädelsführer Andrew Ryan und Frank Fontaine führt Sofia Lamb das Kommando: Sie will Rapture dem Seeboden gleichmachen, damit Eleanor Lamb wieder auferstehen kann – was dies genau bedeutet, ließ Entwickler 2K Marin offen (siehe Interview Seite 10). Sicher und neu ist, dass Sofia Lamb die Unterwasserstadt mithilfe von mehreren Big Sisters kontrolliert. Ursprünglich sollte lediglich eines dieser Biester der große Rivale des Spielers sein; wie uns Hogarth De-LaPlante im Gespräch erklärte, warf das allerdings zahlreiche logische Ungereimtheiten auf.

Apropos Spieler: Wie bereits erwähnt, mimt ihr in "BioShock 2"

einen Big Daddy namens Jim Dandy – den ersten Prototypen, der weniger gepanzert, dafür aber flinker als seine wuchtigeren Kollegen ist. Die Entwickler verraten, dass Dandy 'von jemandem' erweckt wurde und er jetzt auf der Suche nach seiner ehemaligen Little Sister durch Rapture streift. Sie ist seine einzige Bezugsperson aus vergangenen Tagen und wie sich im weiteren Verlauf herausstellt, spielt sie nicht nur für Dandy eine tragende Rolle – andere Kräfte sind ebenfalls an ihr interessiert. So vermutlich auch ein gewisser Sinclair, der Euch per Funk für seine Zwecke einspannt. Wie Sofia Lamb ist er auf Raptures kostbarstes Gut aus: ADAM. Diese Substanz verleiht Personen in

## NACHTUNG GEHEIMNISSE!

### DAS PASSIERT IM ERSTEN "BIOSHOCK"

Die Geschichte startet 1960 mit einem Flugzeugabsturz im Atlantik und einem Überlebenden: Jack. Ihr übernimmt seine Rolle und erkundet die Unterwasserstadt Rapture, die der Industrielle Andrew Ryan 1946 im Geheimen bauen ließ und die für die Außenwelt abgeschottet ist. Ryans Ziel, eine ideale Gesellschaft frei von Zwängen und gefüllt von visionären Freigeistern zu schaffen, scheitert an der Substanz ADAM. Dr. Tenenbaum entdeckte diese erbgutverändernde und gewebeergenerierende Substanz in einer Seeschnecke. Eingepflanzt in die Mägen junger Mädchen produzieren diese Schnecken ADAM im großen Stil – ADAM wird für die Rapture-Bewohner zum wichtigsten Gut, schließlich verhilft es zu übermenschlichen Kräften. Zusammen mit Tenenbaum kontrolliert der Geschäftsmann Frank Fontaine ADAM und die daran gekoppelte Plasmid-Industrie: Zahlungskraftige Kunden können ihren Körper mit Upgrades beliebig verbessern – weniger Wohlhabende bleiben auf der Strecke. Fontaine unterstützt die Unterschicht, um mit ihrer Hilfe Ryan zu stürzen und die Kontrolle über Rapture zu bekommen. Der Aufstand wird niedergeschlagen, Fontaine stirbt und Ryan übernimmt die Kontrolle über die Plasmid-Industrie. Einige Monate später schwingt sich ein gewisser Atlas als Anführer der Unterschicht auf; 1959 bricht in Rapture der Bürgerkrieg aus – Ryan und Atlas stehen sich mit ihren Splicer-Armeen gegenüber. Um die ADAM-Gewinnung zu optimieren und die ADAM-Süchtigen mit Stoff zu versorgen, werden die Mädchen (Little Sisters) durch Rapture geschickt, um die Substanz aus den Körpern der Toten zu extrahieren; zur Seite stehen ihnen die gepanzerten Big Daddys.

In dieses Szenario aus Chaos und Gewalt gerätet ihr nach dem Flugzeugabsturz, per Funk führt Euch Atlas in die Eigenheiten der Welt ein. Ryan wird auf Euch aufmerksam und schickt seine Splicer-Schergen los. Um in Rapture überleben zu können, legt Euch Atlas nahe, Plasmide zu benutzen und die Little Sisters zu töten, um an ADAM zu kommen. Dr. Tenenbaum appelliert dagegen an

Euer Mitgefühl und schlägt vor, die jungen Mädchen zu retten – das Schicksal der Kleinen liegt fortan in Eurer Hand. Schließlich stellt ihr Ryan in seinem Büro, wo es Schockierendes offenbart: Jack ist die Frucht einer Liaison von Ryan und einer Tänzerin, wurde vor zwei Jahren in Rapture geboren und per Genmanipulation auf schnelles Wachstum programmiert. Frank Fontaine bemächtigte sich damals des Embryos und drillte ihn, Kommandos in der "Wärst Du so freundlich..."-Form bedingungslos auszuführen. Fontaine schickte Jack an die Erdoberfläche, um ihn vor Ryan zu schützen. Als der Konflikt zwischen Fontaine und Ryan eskaliert, ordert Fontaine seine "Geheimwaffe" zurück nach Rapture. Jack entführt ein Flugzeug und bringt es zum Absturz – der Beginn des Spiels. Ryan fordert Euch schließlich – als Beweis Eurer Abhängigkeit – mit dem "Wärst Du so freundlich..."-Kommando auf, ihn zu töten. Als Ryan tot vor Euch liegt, realisiert ihr, dass ihr nur Atlas' Marionette gewesen seid, der Euch mit dieser Phrase durch Rapture dirigiert hat. Atlas lässt seine Maske fallen und outet sich als Frank Fontaine, der seinen Tod nur vortäuschte, um Ryan in Sicherheit zu wiegen. Fontaine übernimmt die Kontrolle von Rapture und deklariert Euch als Freiwild. Dr. Tenenbaum deaktiviert schließlich die geistige "Wärst Du so freundlich..."-Fessel. Im Finale schlüpft ihr in die Taucherklamotten eines Big Daddy und bahnt Euch Unterstützung von Little Sisters den Weg zu Fontaine. Nach dem Endkampf erlebt ihr je nach Spielweise (die Little Sisters befreien oder töten) eines von drei Enden: In der positiven Variante verbringen Jack und die Little Sisters ihr Leben in Freiheit, in den negativen seht ihr, wie Jack die Macht über Rapture erlangt und Splicer ein Atom-U-Boot in ihre Gewalt bringen.



HD-Schirm, Kopfhörer, Drinks: ideale Bedingungen beim Probespiel in den USA.





**360** Erst grillen, dann bohren: Setzt die Splicer in Brand und stürzt Euch mit Eurer Big-Daddy-Standardwaffe in den Nahkampf. Links unten im Bild seht Ihr die Spritanzeige Eures Riesenbohrers – setzt ihn also mit Bedacht ein.

Form von Plasmiden übermenschliche Kräfte, lässt sie per Gedankenkraft zum Beispiel Objekte durch die Gegend schleudern, Gegenstände entflammen oder vereisen. Und sie lässt Menschen zu mordenden Monstern werden – ADAM macht süchtig.

Sofia Lamb überwacht in Rapture den ADAM-Kreislauf: Beschützt von den Big-Daddy-Kampfmaschinen sammeln kleine Mädchen, die Little Sisters, ADAM aus Leichen und reichen es an die Big Sisters weiter. Dumm nur, dass auch ihr ADAM und die Mädchen fürs Vorankommen benötigt. Beim Probespiel geraten

wir zwischen die Fronten: Angefeuert von Sinclair erledigen wir einen Big Daddy und schnappen uns seine Little Sister, die wir fortan auf unserer Schulter durch Rapture tragen. Per R3-Taste erscheint eine ADAM-Duftspur, die sich vor uns durch die Gänge schlängelt – wer hat da "Dead Space" gesagt? Egal: Wir folgen der weißen Linie und landen bei einer Leiche. Damit unser folgsames Mädchen das ADAM per Spritze aus dem Toten extrahieren kann, benötigt es Ruhe. Problem: Sobald es die Nadel ansetzt, stürmen mutierte Junkies, die Splicer, den Raum. Daher gilt: die Um-

gebung vorher sichern – ein neues Spielelement, das Euch im Laufe des Abenteuers wiederholt begegnet. Wie Ihr das anstellt, bleibt Euch überlassen. Verteilt etwa Sprengfallen, platziert per Plasmid-Kraft Wirbelwinde, die Angreifer an die Decke schleudern, oder hackt Überwachungsgeschütze, die Euch mit ihrer Feuerkraft unterstützen. Apropos Hacken: Musstet Ihr im Vorgänger jedes Mal ein langwieriges und auf Dauer nerviges Röhrenpuzzle lösen, um eine Maschine zu kontrollieren, genügt jetzt ein gut getimter Daumendruck. Stoppt einen Zeiger dreimal im grünen Bereich einer

**Zeit, dem irren Gottesmann die letzte Ölung zu verpassen!**

Anzeige und das Gerät ist gehackt. Ebenfalls praktisch: Per neuem Remote Hack Dart dürft Ihr dies sogar auf einige Meter Entfernung tun.

Seid Ihr mit der Absicherung zufrieden, setzt Ihr Eure Little Sister ab und die Hölle bricht los: In das Kreischen der attackierenden Splicer mischen sich schrille Hilferufe des Mädchens, wenn ihm die Mutanten zu nahe kommen. Eure grotesken, maskierten Feinde greifen mit Waffen und telekinetischen Kräften an, turnen an der Decke herum und schlagen blitzschnell Haken. Zu allem Überfluss will Euch auch noch eine neue Spezies an die Taucherglocke: Die besonders robusten und gefährlichen Brutler Splicer thronen an der Spitze der ADAM-Nahrungskette und tauchen meist am Ende einer Angriffswelle auf. Dann steht Euch ein Mini-Bosskampf bevor, der ohne ausreichende Bewaffnung schnell in die Hose gehen kann. Analog zu Teil 1 gibt es für die Ballermannen wieder drei Munitionstypen mit unterschiedlicher Durchschlagskraft. Die neue Speerkanone verschießt beispielsweise normale und explosive Projektilen, die Ihr per Steuerkreuz wählt. Während die Standard-Spierre Gegner an die Wand nageln und wieder eingesam-

## »WIR HABEN DIE BESTEN LOCATIONS AUS TEIL 1 GENOMMEN UND UMGESTALTET.«



Mathieu Berube von Digital Extremes

Multiplayer-Lead-Designer Mathieu Berube vom kanadischen Entwickler Digital Extremes verrät, welche Inhalte den Mehrspieler-Modus auszeichnen. Digital Extremes ist mitverantwortlich für den Großteil der „Unreal“-Serie, die sie zusammen mit Epic Games aus der Taufe hoben.

**MT Games: Welche Modi enthält der Multiplayer-Modus?**

Mathieu Berube: Alle Modi unterstützen bis zu zehn Spieler – außer einem, über den ich jetzt noch nicht reden darf (lacht). Es gibt zehn Maps und folgende Spielmodi, über die ich plaudern kann: Survival of the Fittest (Deathmatch), Civil War (Team-Deathmatch) und Capture the Sister. Es werden fünf Spielmodi und zwei Varianten verfügbar sein.

**Kommen im Multiplayer-Modus weitere Details zur Story von Rapture zu Tage? Zeitlich ist dieser Part ja ein Jahr vor den Ereignissen in Teil 1 angesiedelt...**

Es gibt ein Intro, das die Ereignisse rekapituliert, wie es zum Bürgerkrieg in Rapture kam. Spielt man für die Seite von Sinclair Solutions, dann führen Audioaufnahmen die Story weiter; andere Charaktere geben ebenfalls Hinweise.

**Haben die Spielfiguren unterschiedliche Fähigkeiten?**

Sie haben alle unterschiedliche Geschichten, aber ansonsten sind sie gleich. Jeder Gamer soll nach seiner aktuellen Gemütslage entscheiden, welchen Charakter er gerade spielen will. Verschieden werden die Charaktere durch die 'Loadouts': Für jeden dieser Spawnpunkte lassen sich die Waffen- und Plasmid-Upgrades festlegen, was am Ende unterschiedliche Taktiken erlaubt.

**Als Spieler kann man im Deathmatch auch zum Big Daddy werden. Wie funktioniert das?**

In den Maps erscheint zufällig ein Big-Daddy-Kostüm. Wer es als Erster findet, wird zum Big Daddy – dann kann man mit durchschlagenden Wummen aufräumen.

**Wie sieht es mit den Waffen aus? Sind die vergleichbar mit dem Singleplayer-Modus?**

Die sind größtenteils verschieden, da man im Solo-Modus einen Big Daddy spielt, der viel stärker ist und auch generell andere Waffen benutzt. Wir haben einige aus dem ersten Teil übernommen und zwei neue Wummen sowie drei frische Plasmide hinzugefügt. Das Houdini-Plasmid lässt einen unsichtbar werden und das Geyser-Plasmid kann offensiv wie defensiv eingesetzt werden – lässt Euch etwa in die Luft katapultieren und feuert von oben oder schleudert damit Gegner an die Decke. Der Aero Dash schließlich ermöglicht Rammattacken und ein schnelles Fortbewegen.

**Welche Umgebungen kommen in den Maps vor?**

Wir haben die besten Locations aus dem ersten Teil genommen und sie umgestaltet, damit sie jünger und nicht so heruntergekommen aussehen. Unser Ziel war es, die Maps vertraut aussehen zu lassen und sie gleichzeitig für Multiplayer-Anforderungen zu optimieren.

**Inwiefern bestehen Unterschiede bei der Entwicklung eines Mehrspieler-Modus im Vergleich mit dem Solo-Part?**

Da bestehen große Unterschiede. Das Wichtigste ist, dass die Netzwerk-Technik funktioniert. Insgesamt ist es ein großer Aufwand, den Mehrspieler-Modus zu erstellen. Daher wurde diese Aufgabe auch ausgelagert. 2K Marin, die sich um den Solo-Modus kümmern, und wir arbeiten dabei eng zusammen – es dreht sich viel um Abstimmung.



**360** 'Capture the Sister': Diese Variante war unser Favorit bei den Multiplayer-Schlachten.





**360** Die neu hinzugekommene Speerscheuler ist eine mächtige Waffe. Abgefeuerte Projektilen bleiben in der Umgebung stecken und sind wiederverwendbar.

melt werden können, machen die explosiven Pendants Feinde zu laufenden Bomben, die andere Splicer schon mal mit in den Tod reißen. Eure Standardwaffe, ein beängstigend großer Bohrer an der rechten Hand, sowie alle anderen Wummen lassen sich dreimalig aufrüsten. So wirkt die dritte Upgrade-Stufe des Bohrers (Drill Reflector) wie ein Schild, das gegnerische Schüsse reflektiert. Zusammen mit den jetzt koppelbaren Plasmid-Fähigkeiten (verknüpft z.B. Wirbelwind mit Frost, um Widersacher doppelt zu schaden, da sie als Eisblock zu Boden fallen) ergibt sich eine nahezu unüberschaubare Vielfalt an Kampfoptionen.

Habt Ihr in einem Abschnitt alles ADAM gesammelt, steht Ihr wie in der ersten "BioShock"-Episode vor der Wahl: die Little Sister freilassen und ein bisschen von der Substanz einsacken oder sie 'ernten', also töten, und die volle Ladung einkassieren. Letzteres quittiert Sinclair übrigens eiskalt mit dem Spruch: "Euthanasia, that's all that was." - harter Tobak, aber passend zu der kranken Welt, durch die Ihr stapft. Egal, wie Ihr Euch entscheidet: Sofia

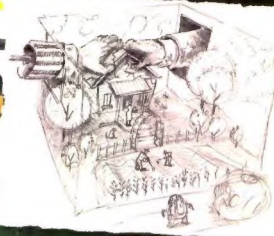
Lamb nimmt Euch den Riss in der ADAM-Schürfkette übel und hetzt eine ihrer Big Sister auf Euch. Sie sieht aus wie eine schlanke Version des Big Daddy, ist ähnlich robust, bewegt sich aber wesentlich flinker und attackiert trickreicher mit Waffen bzw. Psychokräften. Die von uns gespielte Demo war am Anfang des Abenteuers angesiedelt und schon da machte uns die Big Sister sprichwörtlich ordentlich Feuer unter dem Hintern.

### Stimmungskanone

Zurück zum Eingangsthema Atmosphäre: Der spielbare Demolevel hört auf den Namen 'Ryan Amusements' und beherbergt mit dem 'Memorial Museum' eine clever gemachte Rückblende auf die Geschichte von Rapture. Animierte Theaterszenen mit mechanischen Puppen als Darstellern verbreiten Ryans Visionen auf typisch propagandistische Weise. Während seine Stimme kräftig aus den betagten Lautsprechern dringt, greifen gigantische Hände - eine Metapher für die gegängelte Gesellschaft außerhalb Raptures - in das Geschehen ein und reißen beispielsweise



Durch Rapture düst Ihr mit einer Schienenbahn; rechts eine Szene aus dem 'Memorial Museum'.



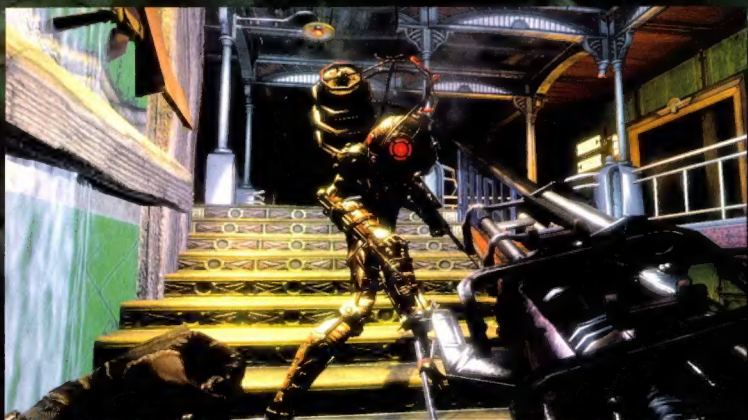
das von einer Musterfamilie hart erarbeitete Haus auseinander (siehe Skizze oben rechts). In Ryans Unterwasserwelt passiert so etwas natürlich nicht: Der Rapture-Nachwuchs bekommt so die Bosheit der Welt da draußen vermittelt - und der "BioShock"-Neuling das nötige Grundwissen.

Schließlich zeigten uns die Entwickler eine packende Passage aus einem späteren Level. Der Spieler soll den durchgeknallten Geistlichen Father Simon um die Ecke bringen, der in seiner ganz speziellen Gemeinde wirkt. Erleuchtet von flackerndem Kerzenschein sehen wir den Pater in einer Kapelle, auf den Bänken sitzen zerflederte Leichen, die seine wirre Predigt stoisch über sich ergehen lassen. Father Simon wirft einen gespenstischen, überlebensgroßen Schatten an die Wand - er gestikuliert wild. Zeit, dem irren Gottesmann die letzte Ölung zu verpassen: Nachdem seine Splicer-Jünger über den Jordan gegangen sind, bekommt der aggressive Pater den Bohrer zu spüren. Sein Ableben verleitet die erboste Sofia Lamb zu einer Demonstration ihrer Macht. Wasser flutet die Szenerie, bricht aus Wänden und Decken, Jim Dandy läuft um sein Leben. Zu allem Überfluss taucht eine Big Sister auf, die

den knietief im Nass stehenden Jim per Blitzattacke unter Strom setzt. Die Schotte brechen, die Ereignisse überschlagen sich und schließlich gleitet der "BioShock 2"-Protagonist durchs Wasser; Leichen treiben schwerelos an ihm vorbei und Sofia Lamb meldet sich vorwurfsvoll per Funk: "Sieh, das ist die Welt, für die du kämpfst. Du, allein unter Toten."

### Komm her, Schwester!

Unser Ausflug in den Singleplayer-Modus erfüllte alle Erwartungen und lässt auf eine Spielspaß-Granate hoffen. Einen Mehrspieler-Modus hätten wir daher auch nicht vermisst. "BioShock 2" bietet aber selbst hier Vielsversprechendes, wenn auch nichts Revolutionäres (siehe Interview linke Seite). Als Journalisten-Favorit kristallisierte sich der Modus 'Capture the Sister' heraus, in dem ein Team die Little Sister verteidigt, während das andere versucht, sie zu entführen und durch eine Röhre in die Freiheit zu entlassen. Die vorgestellten Maps fingen das Serien-Flair gelungen ein und boten in puncto Design genügend Freiraum für verschiedene Taktiken: Mehrere Stockwerke und ein ausgewogener Mix von engen und weitläufigen Abschnitten fördern packende Gefechte; mit gehackten Geschützen verwirrt Ihr Eure Gegner und landet viele fiese Kills. **05**



**360** Die Big Sister ist sauer: Tötet Ihr eine Little Sister oder lasst Ihr sie entkommen, taucht die weibliche Version des Big Daddys auf und bekämpft Euch mit allen Mitteln. Mittlerweile haben die Entwickler verraten, dass mehrere Big Sisters existieren.

### BioShock 2

System	PS3 / 360
Entwickler	2K Marin, USA / 2K Australia/ Digital Extremes, Kanada / 2K China
Hersteller	Take 2
Genre	Action-Adventure
Termin	9. Februar 2010

#### DAS GEFALLT UNS

- » wir sind Big Daddy!
- » einzigartige Atmosphäre
- » hervorragendes Design
- » tadellose Steuerung
- » neue Waffen und Plasmide fügen sich schlussig ein
- » Multiplayer-Modus in anderem Jahrzehnt ist eine nette, weitere Facette

#### DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN

- » hier und da noch verwackelte Texturen
- FAZIT** » Ego-Abenteuer aus einer anderen Welt: atmosphärisch und spielerisch auf höchstem Niveau.



# »ES GIBT IN DER TAT MEHRERE BIG SISTERS.«

MI Games sprach mit Lead Environment Artist Hogarth DeLaPlante über das Festhalten an Spielelementen und die Entwicklung auf mehreren Plattformen. DeLaPlante war bei der ersten "BioShock"-Episode als Senior Environment Artist für Levelgestaltung, Lighting und Modelling-Aufgaben zuständig. Bei Teil 2 koordiniert er das künstlerische Team und ist verantwortlich für den Look der Levels.

**MI Games: Warum ist das Design von "BioShock 2" so nah am ersten Teil? Wäre es für die Fans nicht spannender gewesen, wenn sie völlig andere Umgebungen gesehen hätten?**

**Hogarth DeLaPlante:** Das ist eine gute Frage. Die Antwort darauf ergab sich während des Entwicklungsprozesses. Wir denken, dass Spieler, die den ersten Teil kennen, keine 'bösen' Überraschungen erleben wollen. Es ist aber eine Gratwanderung: Die Spieler möchten natürlich neue Elemente sehen – wir haben zum Beispiel eine komplett neue Story, frische Schauplätze, andere Plasmide und Waffen, vielgestaltigere Big Daddys. Wenn du "BioShock" sagst, dann siehst du

bestimmte Bilder vor deinem inneren Auge. Und wenn du "BioShock 2" sagst, dann kommen da spontan ebenfalls bestimmte Erwartungen hoch. Wir haben uns bewusst dafür entschieden, das Design innerhalb dieser einmal gesetzten Grenzen zu belassen. Nur die Inhalte haben sich eben geändert. Man kann es nicht jedem recht machen, aber wir wollten nun mal keine neue Marke erschaffen.

Ich habe zwei Jahre am ersten Teil gearbeitet und als man mich danach fragte, "Hey, Hogey! Willst Du an Teil 2 arbeiten?", sagte ich: "Klar! Und ich finde, der Nachfolger sollte wieder in Rapture spielen." Rapture ist ein gigantischer Spielplatz mit vielen Bereichen, die ich mir noch gar nicht alle ausgemalt habe. Das ganze Team hat sich darauf gefreut, die Story in Rapture weiterzuspinnen und neue Orte darin zu erschaffen.

Außerdem hat Teil 1 gezeigt, dass sich genügend Abwechslung in Rapture realisieren lässt. Es gab einen tropischen Garten, eine winterliche Landschaft... Richtig. Das erste "BioShock" entstand organisch, fast aus dem Bauch heraus. Wir machten es einfach und wir wussten nicht, ob es jemandem gefallen würde. Dann kam es auf den Markt und die Spieler mochten es. Bei Teil 2 können wir nun auf die gemachten Erfahrungen zurückgreifen und gezielt sagen, das Hacken kam in Teil 1 nicht so gut an, das machen wir jetzt besser. Wir konzentrieren uns jetzt voll auf das Feintuning von einzelnen Aspekten.

**Wie fühlt es sich an, einen Nachfolger für ein solch populäres und von Kritikern geliebtes Spiel zu machen?**

Ein paar Sachen davon habe ich eben bereits erwähnt. Zum Beispiel sollte es sich für Kenner des ersten Teils neu und vertraut gleichzeitig anfühlen. Aber wir wollen ja nicht nur die Fans ins Boot holen, sondern auch neue Spieler gewinnen. Hier war es uns wichtig, den Neueinsteigern alle Informationen über Rapture zukommen zu lassen ohne Kenner zu langweilen. Der Level Ryan Amusements ist ein gutes Beispiel: Leute, die Ryans Geschichte bereits kennen, erleben dort auf unterhaltsam-abgefahrene Weise die Vorgeschichte noch einmal.

**Woher zaubert Ihr solche ungewöhnlichen Ideen?**

Keine Ahnung... weil wir alle Genies sind? (lacht) Nein. Ich denke, es arbeiten wirklich kreative Leute im Team, die ihre ersten Ideen immer kritisch hinterfragen. Sie probieren und testen ihre Einfälle einige Male und dann wird erst entschieden, ob einer davon es wert ist, ins Spiel eingebaut zu werden oder nicht. Es ist also eigentlich eine ziemlich analytische Herangehensweise.

**Stammen Eure Ideen vorwiegend aus Büchern und Filmen?**

Puh, das ist eine harte Frage. Das ist bei jedem unterschiedlich. Bei mir kommen die meisten Inspirationen aus Romanen und von Malern: Ich bin seit fast 20 Jahren Zeichner und habe da so meine Favoriten. Bei unserem Creative Director Jordan, der vorwiegend an der Story arbe-

tet, ist das zum Beispiel anders: Er verschlingt Artikel über 'abnormale Psychologie'. Wie gesagt, bei jedem sehr unterschiedlich. Für alle ist aber sicherlich das erste "BioShock" ein Quell der Inspiration.

**Welche Verbindung besteht zwischen Eleanor und Sofia Lamb? (lacht) Kein Kommentar. Du willst doch das Spiel spielen, oder?**

**Beim Zocken bin ich auf ein "Unbekanntes Objekt" gestoßen. Was hat es damit auf sich?**

Oh, das ist noch ein Platzhaltername. Bei dem Glasgefäß mit den Glühwürmchen handelt es sich um ein Geschenk von Eleanor Lamb.

**Also arbeitet Eleanor mit dem Spieler zusammen?**  
So in etwa. Das ist eines der Mysterien.

**Welche Rolle spielt Sinclair? Im Spiel sieht es so aus, als ob Ryan ihn zu Hilfe gerufen hat, um mit Sofia Lamb fertig zu werden.**

Sinclair war zu den Hochzeitzen von Rapture ein wichtiger und reicher Mann, ein Industrieller. Er ist ein selbstsüchtiger Kerl und im Multiplayer-Part ist man ja auch Teil seiner Firma Sinclair Solutions. Er testet dort während des Bürgerkriegs Plasmide und Waffen und versucht, daraus Kapital zu schlagen. Im Solo-Modus, der ja zehn Jahre nach diesen Ereignissen spielt, ist Sinclair immer noch der verschlagene Geschäftsmann. Er hortet Gegenstände aus Rapture und versucht sie aufs Festland zu schaffen – technologischen Kram wie die Anzüge der



Lead Environment Artist Hogarth DeLaPlante plauderte mit uns über Spieldesign und Story.





Big Daddys, aber auch ADAM will er von Rapture aus vermarkten. Sein Ziel ist, mit der Hilfe des Spielers aus Rapture zu entkommen und in der 'normalen' Welt reich zu werden.

Am Ende der Demo habe ich eine Big Sister erledigt. Ich dachte, es gibt nur eine...

Es gibt in der Tat mehrere davon. Aber Du hast Recht: Zu Beginn des Projekts sollte es nur eine sein. Aber im weiteren Verlauf hat sich herausgestellt, dass es aus logischen Gründen keinen Sinn ergibt. Der Spieler kämpft immer wieder gegen die Big Sister, erledigt sie scheinbar, nur um dann zu sehen, dass sie doch nicht tot ist und wegläuft. Das passte alles nicht zusammen. Aber es fügt sich jetzt auch besser in die Story-Logik ein. Lamb nutzt mehrere Big Sisters, um den ADAM-Kreislauf in Rapture aufrecht zu erhalten.

Ist dann vielleicht eine der Lamb-Schwwestern die 'führende' Big Sister?

Vielleicht... (lacht)

EVE wird jetzt automatisch wieder aufgefüllt. Um die Lebensenergie zu regenerieren, muss man jedoch manuell auf dem Steuerkreuz nach rechts drücken. Warum wurde das nicht in ein automatisches Auffüllen geändert? Das muss doch viele Spieler stören.

Das haben wir auch gedacht und es anfangs auch so eingebaut. Allerdings stellte sich bei den Fokusgruppentests heraus, dass es die Spieler hassten - alle! Sie sagten,

"Warum kann ich nicht entscheiden, wann ich ein Medipack einsetze?" Dann haben wir es eben wieder geändert.

Warum habt ihr Euch eigentlich erneut für ein Medipack-System entschieden? Heutzutage setzt das Gros der Shooter doch auf eine sich selbst regenerierende Energieleiste.

Die Medipacks gehören einfach zu "BioShock", auch aus ästhetischen Gesichtspunkten. Deswegen haben wir uns wieder dafür entschieden.

Beim Spielen der Demo fetzten die taktischen Shootouts während der Sequenzen, in denen die Little Sister ADAM erntet. Die könnten auf Dauer dennoch ein wenig langweilig werden...

Dieses Argument kann man bei jedem Shooter bringen: "Wird es nicht irgendwann langweilig, Leute zu erschießen?" Wenn man dem Spieler nicht ständig neue Werkzeuge an die Hand gibt, mit denen er diese Situationen meistern kann, dann ist das auch so. Aber wir haben so viel mehr verschiedene Waffen, Plasmide, Toniken, Munitionstypen und andere Sachen im Vergleich zu Teil 1 ins Spiel gebracht - das wird nicht langweilig!

Wer traf die Entscheidung, einen Multiplayer-Modus einzubauen?

Wer das genau war, weiß ich nicht. Einige Leute denken, es sei eine Verschwörung (lacht). Ich denke, dass der typische "BioShock"-Spielablauf mit Waffen und Plasmiden eine hervorragende Basis für einen Multiplayer-Modus bildet. Ich wür-

de unseren Modus auch mehr mit "Team Fortress 2" vergleichen als mit "Call of Duty: Modern Warfare". Er ist ein wenig einfacher gestrickt und daher besser für ein schnelles Spiel zwischendurch geeignet. Man muss sich nicht um Upgrades und solche Sachen kümmern, sondern kann zum Beispiel für eine halbe Stunde einfach nur unkomplizierten Spaß haben.

Denkt ihr über Download-Inhalte nach?

Klar, es wird Downloads für den Single- und Multiplayer-Modus geben. Ich kann allerdings noch nicht sagen, wie die aussehen werden. Wir konzentrieren uns zurzeit voll auf den Solo-Modus, der absolute Priorität genießt. Aber wir haben auf jeden Fall einige Leute aus dem Team für die Produktion von Download-Inhalten abgestellt.

Die Demo habe ich vorhin auf einer Xbox 360 gespielt. Wie ist der Stand bei der PS3-Version?

Ich spiele die PS3-Fassung jeden Tag im Büro - sie ist auf jeden Fall im Zeitplan und wird gleichzeitig mit der Xbox-360-Version erscheinen. Wir entwickeln die PS3-Fassung diesmal bei uns im Haus. Entwickler Digital Extremes, der verantwortlich für die PS3-Umsetzung des ersten Teils war, kümmert sich unter unserer Anleitung ausschließlich um den Multiplayer-Modus.

Warum habt ihr die PS3-Umsetzung damals nicht selbst gemacht?

Es war der erste Konsolentitel für 2K Boston und wir mussten schauen, dass wir "BioShock" auf einer Platt-

form optimierten - die PS3-Version ging aus zeitlichen Gründen einfach nicht. Außerdem hatten wir zu der Zeit noch keine Erfahrung mit der Entwicklung von PS3-Spielen.

Ist die Entwicklung für die PS3 denn schwieriger?

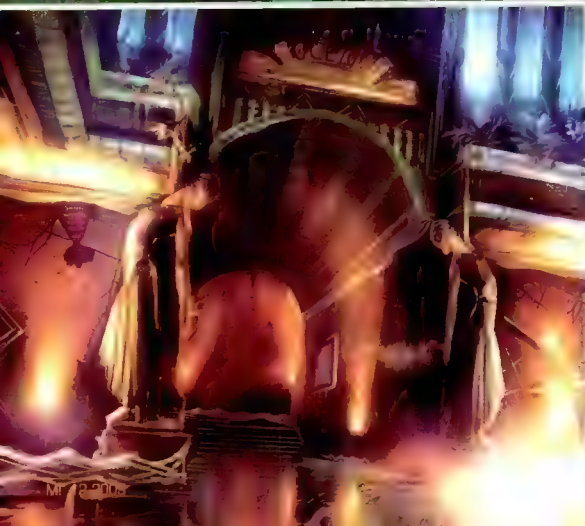
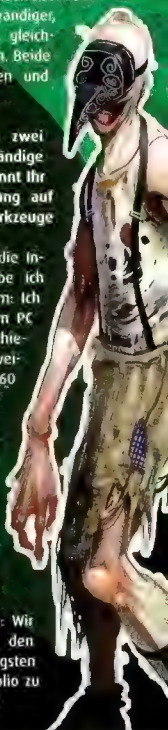
Ich denke nicht, dass sie schwieriger ist als bei der Xbox 360. Aber es ist definitiv aufwändiger, für zwei Konsolen gleichzeitig zu entwickeln. Beide haben ihre Stärken und Schwächen.

Bastelt ihr dann zwei komplett eigenständige Versionen oder könnt ihr bei der Entwicklung auf gemeinsame Werkzeuge zurückgreifen?

Als Designer, der die Inhalte erstellt, habe ich damit kein Problem: Ich mache auf meinem PC einen Level und schreibe ihn dann wahlweise auf die Xbox 360 oder PS3.

Wie ist es momentan, in der Spielebranche zu arbeiten? Viele Firmen haben finanzielle Probleme, einige sind schon pleite gegangen.

Sagen wir mal so: Wir haben das Glück, den momentan wichtigsten Titel für 2Ks Portfolio zu entwickeln. (lacht)



# NACHRICHTEN

## Videospiele: Wege aus der Misere

**WILHELMSDORF** • Es wird emsig diskutiert über Videospiele in Deutschland: Während der Pädagoge Gerald Jörns im Rahmen des "Jugend-schutztalk vor Ort" bundesweit basisnahe Aufklärungsarbeit leistet, stellte vor wenigen Wochen der baden-württembergische "Expertenkreis Amok" in Stuttgart seinen Abschlussbericht vor. Der Rat war nach der Bluttat in Winnenden einberufen worden, um Maßnahmen zur Reduktion derartiger Gewaltverbrechen auszumachen. Unter den 80 Empfehlungen spricht sich der Bericht auch für eine Ausweitung des Verbotes gewaltbestimmter Videospiele aus.

Ebenfalls in Stuttgart sorgte Mitte Oktober das von Angehörigen der Opfer gegründete Aktionsbündnis Amoklauf Winnenden e.V. für Kritik: Unter dem Motto "Es wird sich nichts ändern, wenn wir nichts tun!" waren Eltern und Jugendliche am 17. Oktober aufgerufen, ihre "Killerspiele" in einem öffentlichen Container zu entsorgen. Unter den Teilnehmern wurde ein signiertes Fußballtrikot der Nationalmannschaft verlost, die laut Presseberichten davon ausgegangen war, das Fan-Accessoire karitativen Zwecken zu stiften. Mehr als eine Handvoll Spiele wurde dennoch nicht gesammelt.

Differenzierter gestaltete sich die jährliche Herbsttagung an der Gotthilf-Vohringer-Schule,

einer Ausbildungsstätte für Sozialberufe im baden-württembergischen Wilhelmsdorf. Dort referierten der umstrittene Prof. Christian Pfeiffer vom Kriminologischen Forschungsinstitut Niedersachsen (KFN) sowie dessen Schwester Regine Pfeiffer. Nachdem die ehemalige Lehrerin in der Vergangenheit Electronic Arts öffentlich "Schweinefirma" nannte, beschäftigt sie sich nun mit dem Suchtpotenzial des Online-Rollenspiels "World of Warcraft".

Dabei erwies sich die Endsechzigerin als sachkundige Rednerin mit Spielerfahrung. Die angeblich zunehmende Zahl problematischer Spielerkarrieren sieht sie vor allem in der Belohnungsstruktur und dem persistenten Charakter der Spielwelt. Daneben kritisierte die Rednerin einen Mangel an Beratungsstellen wie [wowdetox.com](http://wowdetox.com) oder [onlinesucht.de](http://onlinesucht.de).

In ihrem zweiten Vortrag präsentierte und kritisierte die Seniorin anschließend die zynische Grundhaltung gewaltbestimmter Spiele wie "GTA IV", "BioShock" oder "Der Pate 2". Inhaltliche Einwände aus dem Publikum hebelte sie flapsig aus: "Fangen Sie erst gar keine Diskussion an, die verlieren Sie ohnehin."



Manierkünde der Krise: Prof. Pfeiffer erteilt die Erwachsenen Jugendgewalt und referiert auf der Wilhelmsdorfer Herbsttagung

Damit leitete die KFN-Mitarbeiterin den Vortrag ihres Bruders ein. Christian Pfeiffer erforscht Ursachen von Jugendkriminalität und führt den Erfolg der kritisierten Spielkonzepte auf ein konfliktbehaftetes Rollenverständnis der männlichen Spieler zurück – ein komplexes Gesellschaftsproblem, dem die stereotypen Verhaltensmuster in Spielen zuwiderlaufen. Die steigende Zahl der Schulabbrecher sieht der Kriminologe in der zunehmenden Medienausstattung und der damit einhergehenden Realitätsflucht begründet. "Killerspiele" seien durch Inhalt und Struktur Leistungsskiller, bringt er seine Forschungsergebnisse auf den Punkt. *mh/ah*

## London Calling: WiiWare im Aufwind

**LONDON** • Nicalis' stilvolle Schattenspiele in "Night Sky" und Broken Rules' Papier-Jump'n'Run "And Yet It Moves" (siehe Seite 19) machen großen Spaß und lassen sich in kleine klassische Schublade stecken. Spielbar waren beide Titel, als Nintendo in London ausgewählten Journalisten die WiiWare-Highlights der

kommenden Monate präsentierte: Dort wurde überraschend avantgardistische Kost gezeigt. Prominente Gäste wie Dave Grossmann ("Monkey Island"), David Braben ("Lost Winds", "Elite") und Kenji Eno ("D") machten eines deutlich: Die WiiWare-Plattform will keine Sammelstelle für billige Schnellschüsse sein, son-

dern einen fruchtbaren Nährboden für frische und originelle Spielideen bieten.

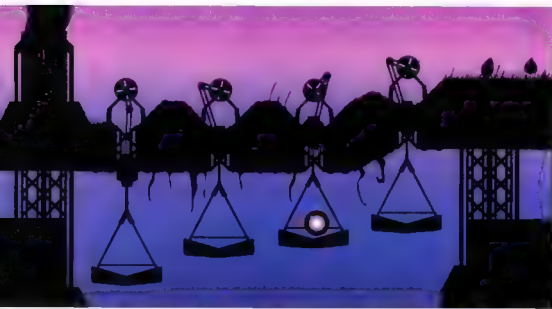
Vor allem episodische Spiele werden in Zukunft an Bedeutung gewinnen, ist sich Dave Grossman sicher; ein großer Vorteil des Formats der "Tales of Monkey Island" sei, "dass wir direkter auf das Feedback der Spieler reagieren können". Telltale Games will sich nicht nur die Kritik an der maßigen Technik des Erstlings zu Herzen nehmen, auch die überraschende Popularität von Nebenfigur Winslow hat dafür gesorgt, dass seine Rolle in den späteren Episoden ausgebaut wird.

Überhaupt gefiel der Großteil der gezeigten Spiele: "Bit.Trip Void" ist zugänglicher als der knüppelharte Vorgänger "Bit.Trip Core" – die Zombie-Ballerei "Zombie Panic in Wonderland" beeindruckt



Mögen WiiWare: Braben (links) und Grossman (rechts)

vor allem grafisch; bei "Max and the Magic Marker" dürft ihr frei in einem 2D-Jump'n'Run herumkritzeln und "Super Meat Boy" wird ein ebenso knackiges wie abstrus-blutiges Hupspiel für Profis. Unser Fazit: Nach den schwachen ersten WiiWare-Monaten rollt nun eine Welle hochkarätiger Download-Titel an. Dazu passt, dass sich Nintendo verstärkt auf dem Online-Sektor engagiert und ein Freundschafswerbungs-System entwirft: Wer neue Spieler ins Netz bringt, wird mit Nintendo-Punkten und freiem Zugriff auf First-Party-Games der Virtual Console belohnt. *tn*



Cooler Look: "Night Sky" für WiiWare erinnert grafisch an das PSP Game "Patapon"

### NEWS-TICKER

+++ Uncut: Konamis "Saw" (PS3, 360) erscheint laut Angabe des Herstellers ungeschnitten in Deutschland. +++ Mark: Der Ex-Arrest der Captain Lou Albano, 68, ist im Alter von 76 Jahren gestorben, er hatte Mario in der TV-Serie "Super Mario Bros." gespielt. +++ Fair/Fest: Koei arbeitet am PS3- und Xbox 360 Titel "Hokuto Musou", die bunte Massenkeiner spielt im "First of the North Star"-Universum



# EyePet – ein Haustier für PS3-Besitzer

**DEUTSCHLAND** • Vor über zehn Jahren wurden Kinder in aller Welt vom Tamagotchi-Virus befallen – diese virtuellen Haustiere in Hosentaschenform überfielen die Klassenzimmer, piepsten die Eltern aus dem Schlaf, wollten immer und überall geliebt und verhätschelt werden. Jetzt ist Sonys "EyePet" da, vor wenigen Tagen schlüpfte es aus dem Ei und lauert in den deutschen Elektrofachmärkten auf seine Opfer; jung sollen sie sein, oder weiblich – oder am besten gleich beides. Auch wir haben uns eins gehalten und den Praxistest gemacht: Wie funktioniert das mit der Kamera? Ist es stubenrein? Und kann man sich in das PS3-Tierchen verlieben?

## Tamagotchi 2.0

Gleich nach dem Einlegen der Disc begrüßt uns ein sympathischer, deutsch sprechender Wissenschaftler – in seiner blütenweißen, herrlichen Renderwelt stehend, erläutert er das Spielprinzip, gibt Tipps und zeigt, wie der Hardware-Aufbau funktioniert. Vorbildlich.

Wir positionieren die Kamera vor dem Fernseher (siehe Skizze rechts) – mit dem "EyePet" wird auf dem Boden, nicht auf der Couch gespielt! Die PlayStation-Eye-Kamera filmt Euer Zimmer, dann wird das Bild auf das TV-Gerät übertragen – die PS3 reichert es mit virtuellen Elementen an; der Informatiker nennt eine solche Technik "Augmented Reality", weil ein reales Bild mit zusätzlichen Informationen erweitert wird.

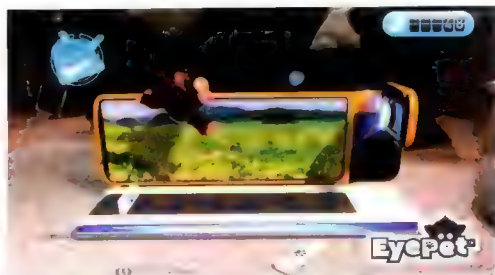
Am Anfang seht Ihr also Euer (gut ausgeleuchtetes) Zimmer, dort liegt ein virtuelles Ei. Jetzt kommt zum ersten Mal die "Zauberkarte" ins Spiel – so wird im "EyePet"-Jargon die schwarz-weiße Marker-Platte genannt, die Ihr rechts abgebildet seht. Die Kamera erkennt das darauf befindliche Zeichen und kann dessen Bewegungen verfolgen.

Prompt wird dort, wo sich der Marker befindet, ein Eierwärmer eingeblendet – den können wir mittels Handbewegung platzieren und anschalten. Einige Warmeeinheiten und Lockklopfer später schlüpft unser EyePet aus dem Ei – ein putziger, haariger Zeitgenosse, der uns doch ziemlich an die 80er-Jahre-Plüschfigur Monchhichi erinnert. Mit geradezu liebevollen Gesten und Blicken tapst er im Nu in unser Herz.

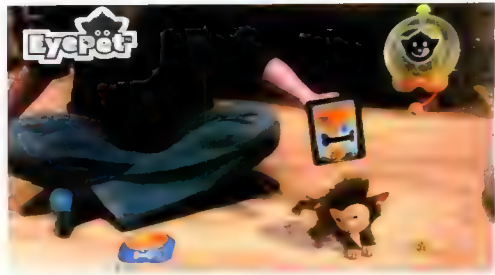
Wir lassen ihn nach unserer Hand hupfen, geben ihm die (vorher geschüttelte) Flasche und probieren die ersten Spielzeuge aus. Immer wieder kommt die "Zauberkarte" zum Einsatz – wir duschen die Fellkugel, seifen sie ein und fönen sie. Dann geht es ab aufs Trampolin oder die Bowlingbahn. Wir absolvieren streng nach Plan verschiedene Aufgaben und schalten so neue Spielzeuge oder Fähigkeiten frei – erst dann lohnt sich das bloße Herumtollen. Am eindrucksvollsten ist das Malen: Zeichnet eines von zahlreichen Objekten (vom Auto bis zum Elefanten)

auf ein Blatt und haltet es vor die Kamera. Die macht einen Schnappschuss und schon kritzelt das EyePet den Gegenstand virtuell nach und kann später sogar mit einem 3D-Abbild davon (z.B. Holzauto) spielen. Zig niedliche Outfits und Frisuren für Euer Schoßtier runden ein Stück Software ab, das uns überzeugt hat: Die Technik funktioniert, das Spiel ist gut erklärt und das Paket mit 50 Euro (inkl. Kamera) obendrein preiswert. ms

Bei gutem Licht stellt Ihr die Kamera vor den TV und positioniert Euch im Sichtfeld der Kamera. In der Skizze: dann mit Händen und der Marker-Karte. Das EyePet wird quasi ins Wohnzimmer beamebt.



Auf dem virtuellen Laufband haltet Ihr das Haustier fit und macht es müde (oben). Praktisch: Dank mehrerer Spielstände können auf einer PlayStation 3 mehrere EyePets wohnen – reichlich Kostüme für die niedlichen Kerle gibt es (a Bildreihe unten).



Ihr haltet die Marker-Karte vor die Kamera und die Software platziert dort das zur jeweiligen Aufgabe passende Objekt; hier: ein Futterbehälter. Wer Pflichten wie Futtern oder Waschen versäumt, der hat als bald ein hungriges oder verdrehtes EyePet.



+++ Comeback Nr. 1: Konami's Hupf- und Baller-Opussum Sparkster kehrt auf Xbox Live und PSN zurück. Entwickelt wird "Rocket Knight" bei Climax in England – der Spielablauf ist 2D, die Optik hingegen 3D. --- Comeback Nr. 2: Micky Maus ist der Held des neuen Wii-Spiels "Epic Mickey" – mehr zum düsteren Pinselstrich-Abenteuer in der nächsten M! +++ Comeback Nr. 3: Shenmue-Hauptcharakter Ryo Hazuki ist als Bonusfigur im Funracer "Sonic & Sega All-Stars-Racing" enthalten – inklusive Gabe-stapler-Turbo. +++



## Voller Erfolg: Symphonic-Fantasies-Konzert

**KOLN** • Während Spielmusik-Shows wie "Video Games Live" auf Laserspektakel, Riesenleinwände und Klang nahe am Vorbild setzen, war beim Konzert "Symphonic Fantasies" am 12. September in Köln die Neuinterpretation Trumpf. Der talentierte Finne Jonne Valtonen schrieb fantastische Arrangements zu Themen aus "Chrono Trigger" bzw. "Cross", "Secret of Mana", "Kingdom Hearts" sowie der "Final Fantasy"-Serie und schuf so vier lange, komplexe Musikstücke. Bei "Secret of Mana" verblüffte er das Publikum mit einem Orchester, das mit seinen Notenblättern Windrauschen erzeugte, und brachte den Saal zum Lachen, als das "Final Fantasy"-Stück nach ein paar dramatischen Takten "One Winged Angel" auf einmal unvermittelt zum frohlichen Chocobo-Thema wechselte.

Zur Seite standen ihm der mit einem Grammy ausgezeichnete Dirigent Arnie Roth, das über 100 Mann starke WDR-Rundfunk-Orchester und hervorragende Solisten – allen voran der Percussion-Künstler Rony

Barak, der schon bei den Eröffnungskonzerten früherer Games Conventions begeistert.

Nicht nur die Zuhörer, die das Konzert im Saal, via Radio auf WDR4 oder per Internet-Livestream verfolgten, waren begeistert – auch bei den vier anwesenden japanischen Komponisten Nobuo Uematsu, Yasu-

nori Mitsuda, Yoko Shimomura und Hiroki Kikuta stießen die Neuinterpretationen ihrer Stücke auf großen Anklang. Insbesondere "Secret of Mana"-Komponist Kikuta zeigte sich beim anschließenden Umtrunk mit uns mehr als angetan: "Ich hätte nie gedacht, dass ich meine Musik jemals in dieser Form hören würde."

Meister Nobuo Uematsu selbst sah es ähnlich – das Stück war auch sein persönlicher Favorit.

Dank einer Flut an positiven Zuschriften wird derzeit fieberhaft an einer CD-Veröffentlichung des Konzerts gearbeitet – für den 24. September 2010 ist bereits eine Nachfolge-Veranstaltung angekündigt. *tn*



Egal, ob bei Gameshow (Bild) oder Konzert: Nobuo Uematsu ist stets ebenso freudig wie entspannt.

Rony Barak aus dem Libanon ist ein Virtuose an der Darbuka und wurde vom Publikum gefeiert.

## Beaterator: Mobil Musik Machen

**DEUTSCHLAND** • Der Name sagt es schon: In Rockstars neuestem Stück Software dreht sich alles um Beats. Statt eines Rhythmus-Spiels à la "DJ Hero" ist der PSP-Titel "Beaterator" ein waschechtes Musikproduktions-Tool. Als Basis dienen "loops", die als sich wiederholende Bausteine ein bis acht Takte lang sein dürfen. Diese Bausteine arrangiert ihr in verschiedenen Modi entweder zu kompletten Songs oder schaltet sie live an und wieder ab.

Dabei werden in erster Linie Fans elektronischer, eben beatlastiger Genres wie Hip Hop, Drum'n'Bass oder House bedient, dafür spricht auch die Kooperation mit dem amerikanischen Über-Produzenten Timbaland. Der hat jedoch nicht nur seinen Namen, sondern auch hunderte Bausteine und Klänge beigesteuert, die vom User nach Belieben verwendet und auch verändert werden können. Das Handling ist in allen Bereichen trotz des großen Leistungsumfangs

gut gelungen. Im Editor arrangiert ihr die enthaltenen Bausteine in acht Spuren, wobei es Euch frei steht, pro Spur unterschiedliche Beats zu verwenden. Darüber hinaus wendet ihr verschiedene Effekte an (ebenfalls pro Spur) und automatisiert sie sogar. Eine umfangreiche Bibliothek an Klang-Rohmaterial liegt bei und bietet neben einer Vielzahl an Samples sogar einen vollwertigen Synthesizer für eigene Sounds.

Die Fülle an Möglichkeiten und die überzeugende Klangqualität machen den "Beaterator" zu einer ernstzunehmenden Musikproduktions-Umgebung, in der auch ohne großes Vorwissen gejammt werden kann. Nach einer gewissen Einarbeitungszeit erschafft ihr ohne viel Aufwand ganze Songs und exportiert sie als MIDI- oder WAV-Dateien. Mangelndes Musik-Vorwissen macht "Beaterator" dabei durch clevere Funktionen wie den "Auto-Chord-Picker" wieder wett. *nd*



Beaterator – ganz schön viele Knöpfe und Regler für 30 Euro



„GEZOCKT UND FÜR GENIAL BEFUNDEN – HIER KOMMT EIN  
SPIELBARER ACTION-PORNO DER SUPERLATIV!“

M!GAMES 08/09

„DAS GRENZT AN HEXEREI: SEGÄS HEISSE BRAUT MISCHT  
DIE ACTION-SZENE AUF!“

X3, 07/09

DAS BÖSE KANN  
SO SCHÖN SEIN

BAYONETTA



XBOX 360 XBOX LIVE

PLAYSTATION 3

PLATINUM

SEGA  
www.sega.de





Gähnende Leere: So übersichtlich war es in der Makuhari-Messe schon lange nicht



Leckerer Spielautomaten-Spaß für Kinder: inklusive Touchscreen und lokalem Multiplayer

## Amusement Machine Show 2009

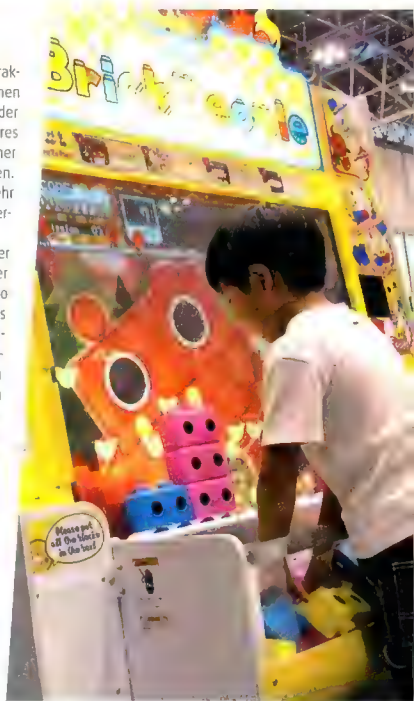
**TOKIO** • Wir blicken zurück: Auf der AMS 2008 stahlen sich die Top-Titel von Namco, Sega, Capcom und Arc System Works gegenseitig die Schau, die zweite große Arcademesse AOU setzte ein halbes Jahr später die Trends der Trading-Card- und Netzwerk-Spiele fort. Dementsprechend hoch waren unsere Erwartungen an die Amusement Machine Show 2009. Doch statt neuer Trends und spektakulärer Automaten überraschten die wenigen Aussteller in der spärlich gefüllten Messehalle mit einem sehr übersichtlichen Repertoire.

War Capcom auf der letzten Show wenigstens noch mit einem Münz-Spiel mit Mario-Thematik vertreten, blieb der "Street Fighter"-Konzern den Messehallen diesmal fern. Auch Arc System Works oder SNK Playmore ließen sich nicht groß blicken, Sega zumindest hielt mit dem obligatorischen "Virtua Fighter 5R"-Turnier die Beat'em-Up-Flagge hoch. Um die zweite Bastion der Arcades, die Lightgun-Shooter, war es nicht besser bestellt: Taitos Aufzugs-Ballerei "Elevator Action" ist von der AOU 2009 bekannt – Neuvorstellungen blieben aus. Protzte Sega zuletzt mit riesigen Automaten wie "Aqua Racer Extreme" und "Hummer", wurden jetzt die Cabs kleiner: "Shining Force Cross" bringt das Action-RPG mit landesweitem Netzwerk für Vierspieler-Partys in die Spielhalle.

Doch gab es auf der Messe durchaus Attraktionen, für die man zwei Stunden anstehen musste: Bei den beliebtesten Automaten der AMS 2009 handelte es sich um nichts Geringeres als... profane UFO-Catcher. Unzählige Besucher stapelten sich regelrecht vor den Grabbelkisten. Daneben standen selbst die – ebenfalls sehr beliebten – Fotoautomaten recht einsam herum.

Obwohl die Messe keine wirklichen Knaller vorzuweisen hatte, stachen zwei Kisten aus der überschaubaren Masse hervor. Allen voran "Cho Chabudai Kaeshi" – frei übersetzt bedeutet das "Super-vor-Wut-den-Küchentisch-umschmeißen": Auf Kommando muss der kleine Plastiktisch des Automaten umgeworfen werden – kurios, witzig, typisch japanisch. Eher den westlichen Geschmack trifft Taito mit "Cyber Diver" – jedoch geriet die Steuerung des Multiplayer-Ego-Shooters per Joystick-Drehungen nicht sehr intuitiv.

Unser Besuch bestätigt das Offensichtliche: Japans ohnehin bestenfalls stagnierende Spielhallen-Industrie leidet stark unter den Auswirkungen der Wirtschaftskrise. Nicht nur Videospiele, sondern auch die Pachinko-Automaten erleben in der Spielhalle gerade eine Talfrucht. Hoffentlich ist die bald zu Ende, denn die Organisatoren der Messe überlegen bereits, in welcher Form die kommende Amusement Machine Show stattfinden soll – das verheißt nichts Gutes... /jk



In Segas "Brick People" geleistet Ihr die gleichnamigen Figuren mittels echter Plastik-Klotzonen zum Futter-Trög



Rechts: Der LAN-Shooter "Cyber Diver" wird mit Händen und Füßen gesteuert. Links: Auch wenn die Messe schrumpft – Sanwa Buttons (für Ever Arcade-Board) und putzige Maskottchen dürfen nicht fehlen





# BORDERLANDS™

DURCHGEKNALLT  
UND ABGEFAHREN!

23. OKTOBER 2009

Der einzigartige Mix aus Shooter und Rollenspiel  
bietet Dir das größte Waffenarsenal aller Zeiten.  
Kämpfe Dich durch eine kunstvoll gestaltete,  
apokalyptische Welt oder stürze Dich mit Deinen  
Freunden in Koop-Action vom anderen Stern.

[WWW.BORDERLANDSTHEGAME.COM](http://WWW.BORDERLANDSTHEGAME.COM)



PLAYSTATION 3



XBOX 360

XBOX  
LIVE



© 2009 Gearbox Software, LLC. All rights reserved. Published and distributed by 2K Games under license from Gearbox Software, LLC. Borderlands is a trademark of Gearbox Software and used under license. 2K Games and the 2K Games logo are trademarks of 2K Games in the U.S. and/or other countries. Gearbox Software and the Gearbox logo are registered trademarks of Gearbox Software, LLC in the U.S. and/or other countries. Microsoft, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logo are trademarks of Microsoft Corporation. "XBOX 360" and "XBOX LIVE" are registered trademarks of Microsoft Corporation. NVIDIA, the NVIDIA logo, and "This Way It's Better To Be Played on NVIDIA" are trademarks and registered trademarks of NVIDIA Corporation. All other trademarks are property of their respective owners.





Kite ist ein klassisches High-Score-Spiel mit steigender Schwierigkeit, welches das Einsammeln kleiner Pixelpunkte belohnt.

## Ein Spiel für den Herbst

**DEUTSCHLAND** • Der Winter naht, die Blätter verfärben sich, der Wind frischt auf – ideales Wetter für Drachenbänder. Wer das trübe Wetter allerdings scheut, darf jetzt dank Retro-Coder Simon Quernhorst auch drinnen seinem Hobby frönen – am Atari VCS. "Kite", übrigens das erste Videospiel zum Thema Lenkdrachen, entstand in Zusammenarbeit mit der deutschen Drachenfirma Elliot und bietet ein besonderes Gimmick für Joystickakrobaten: Wer zwei Knüppel an seine Stella anschließt, zieht damit auch an beiden Lenkdrachenschmüren und kann präziser Gewitterwolken und Vögeln ausweichen. Nett: Das Spiel beginnt frühmorgens, Ihr erlebt Sonnenauf- und -untergang. Wer sich beeilt, kann eine der auf 35 Exemplare begrenzten Special Editions für je 35 Euro ergattern, die unter [www.quernhorst.de/atari/](http://www.quernhorst.de/atari/) zu haben sind. **bk**



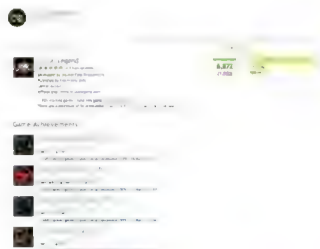
Nette Idee: Der Special Edition liegt eine kleines Drachenmodell bei.

## Gamerscore – jetzt wird abgerechnet

**LONDON** • Der englische Erfinder Richard Stone hält es für ungerecht, wenn man für die fünf leichten Achievements in "Avatar" die gleichen tausend Punkte bekommt wie für alle 59 in "Guitar Hero III". Das kann nämlich "Jahre dauern", so der Engländer. Auf seiner Webseite trueachievements.com soll es fairer zugehen: Nachdem Euer Gamertag freigeschaltet wurde, vergleicht Stone erreichte Achievements und Verkaufszahlen der einzelnen Spiele. So kommt

er zu seiner sogenannten "True Achievement Ratio", die er mit dem originalen Gamerscore multipliziert. Am Ende steht das GamerTrue-Achievement – wahre Könner bekommen hier für "Guitar Hero III" über 4.000 Punkte. Doch das ist nicht alles: Jeder Spieler kann seine Statistiken einsehen, durch Leaderboards stöbern und seine Achievement-Karriere planen.

Stones Idee kommt an – bis jetzt haben sich über 35.000 Spieler registriert. **am**



## "Pro Evolution Soccer"-Europameisterschaft

**NIZZA** • Wenn Konami lädt, kommen sie alle: Die 25 besten "PES 2009"-Spieler Europas versammelten sich vom 2. bis 4. Oktober ein Wochenende lang im Rahmen eines Gala Events in der Nähe von Nizza und spielten die achte "PES"-Europameisterschaft aus. Teilnehmer aus zwölf Ländern – darunter Deutschland, Frankreich, Großbritannien, Spanien und Italien – sorgten für ein bunt gemischtes Turnier.

Der Belgier Yasin "Jinxy" Koroglu



ließ sich mit einem 2:1 über den Spanier Luis "Superdinho" Cintas bei seiner Turnierpremiere als Sieger feiern und nimmt im nächsten Jahr automatisch an der Endauscheidung teil – Verteidigen konnte allerdings noch niemand seinen Titel. Das wurde spätestens klar, als

der amtierende Champion Sven "S-Butcher" Wehmeier aus Deutschland im Viertelfinale die Segel strich; sein Landsmann Dennis "wiDe" Winkler sicherte sich dagegen den dritten Platz. "PES"-Entwickler Shingo "Seabass" Takatsuka überreichte den Siegern ihre Preise. **pu**



Strahlendes Lächeln links, strahlende Sieger rechts: Bewegte Bilder zum Event findet Ihr auf [maniac.de](http://maniac.de) unter "Blogs".

## Zitat des Monats



"Ich betrachte Videospiele als eine Art emotionale Therapie. (...) Wenn ich negative Gedanken oder Gefühle habe, sind Videospiele ein Weg, diese Energien im Kontext der Spielillusion abzubauen."

Urgyen Trinley Dorje, dritthöchster buddhistischer Würdenträger

## TERMINKALENDER NOVEMBER BIS JANUAR

TERMIN	VERANSTALTUNG	ORT	WAS GEHT?	WEB-ADRESSE
5.-9.11.	Independent Game Confer	Los Angeles	Indie Games auf großer Konferenz-Bühne	<a href="http://www.gowest.com">www.gowest.com</a>
15.-29.11.	Video Games Live	Europa	Europa-Tournee der Spielemusik-Show (u.a. Paris, Warschau, London, Lissabon)	<a href="http://www.videogameslive.com">www.videogameslive.com</a>
9.12.	Deutscher Entwicklerpreis	Essen	Preisverleihung in der Essener Lichtburg	<a href="http://www.deutscher-entwicklerpreis.de">www.deutscher-entwicklerpreis.de</a>
7.-10.01.	Consumer Electronics Show	Las Vegas	Internationale Elektronikmesse	<a href="http://www.cesweb.org">www.cesweb.org</a>
26.-28.01.	ATEI	London	Arcade-Messe für Fachbesucher	<a href="http://www.atei-exhibition.com">www.atei-exhibition.com</a>



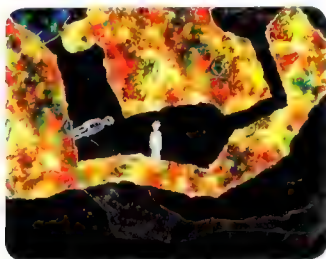
# Ab Indie Zukunft

## Broken Rules

Manche Gesetze sind so selbstverständlich, dass wir uns keine Gedanken mehr darüber machen: Verpatzen wir mit Lara Croft den Absperrung, stürzen wir unweigerlich in den Abgrund. Am Gesetz der Schwerkraft lässt sich nicht so einfach rütteln, oder? Ein junges Entwickler-Team aus Österreich hat mit dieser Regel gebrochen: Broken Rules stellen mit ihrem "And Yet It Moves" unsere Welt gehörig auf den Kopf.

### Zerreißprobe

Der entscheidende Funke springt bei Christoph Binder, Felix Bohatsch, Jan Hackl und Peter Vorlauber in einem Game-Design-Kurs der Technischen Universität in Wien über. Vorher haben sich die vier Medieninformatik-Studenten eher mit technischem Design auseinandergesetzt. Nun beschließen sie, frei nach Galileo Galilei ("Und sie bewegt sich doch!"), dass die Welt der Videospiele nicht langer stillstehen soll. Voller Pioniergeist experimentieren sie mit althergebrachten Spielregeln und zerreißen grafische Standards im wahren Sinne des Wortes in Stücke. Der erste Prototyp von "And Yet It Moves" erblickt das Licht der Welt und sorgt auf dem Student Showcase des Independent Game Festival 2007 für reichlich Aufmerksamkeit. Die vier Wiener gründen mit Broken Rules ihr eigenes Studio und veröffentlichen "And Yet It Moves" bereits im April dieses Jahres für PC und Mac – im November wird Euch auch per WiiWare schwindelig.



Keine Macht den Drogen? Spätere Levels von "And Yet It Moves" erinnern an einen LSD-Trip.



Vorsicht: Drennwurm. Um die bissige Pflanze abzuwehren, müsst ihr einen Käfer durch das Labyrinth lenken.

### Verdrehte Welt

Wo Euch andere 2D-Plattformen bei einer Mauer vor vollendete Tatsachen stellen, könnt Ihr in "And Yet It Moves" die ganze Welt in 90-Grad-Schritten um die Spielfigur drehen. Wollt Ihr das Ende eines Levels erreichen, dann lauft Wände hinauf oder lasst Euch bequem um Hindernisse "herumfallen". Da die Schwerkraft stets mit Euch rotiert, ergeben sich ungewöhnliche Physikspielereien. In welchem Spiel bugsüht Ihr sonst eine fallende Banane an mehreren Ästen vorbei und ohne sie zu berühren in die Hände eines Affen? Doch bei all der Dreherei reißt Euch ein zu tiefer Sturz schnell in Stücke – die Fallgeschwindigkeit der Spielfigur steigt nämlich auch nach einer Drehung weiter an. Angst vor dem Game Over braucht Ihr aber nicht zu haben: Leben sind unbegrenzt vorhanden und Checkpoints reichlich gesät.

Der Schwerpunkt von "And Yet It Moves" liegt im Kampf um Bestzeiten. Habt Ihr einen Level bestanden,



Vom Informatikstudenten zum WiiWare-Entwickler: Broken Rules aus Österreich.

könnt Ihr (wie in "Mirror's Edge") fortan im Speedrun gegen die Geister anderer Spieler antreten. Wenn Ihr jetzt noch oben und unten voneinander unterscheiden könnt, solltet Ihr Euch "And Yet It Moves" unbedingt vormerken. Die Jungs von Broken Rules freuen sich schon darauf, bald wieder frische Regelbrüche begehen zu können. *ch*



### "DU MUSST DIE REGELN KENNEN, BEVOR DU SIE BRECHEN KANNST"

**Wie ein Gegenstand aus Felix Bohatsch's "And Yet It Moves" aussieht.**

**Wie Bohatsch mit "And Yet It Moves" kauft Ihr Euch in der Szene einen Namen gemacht. Wie erlebt Ihr den Kontakt mit anderen Indie-Entwicklern?**

**Felix Bohatsch:** Der ist sehr gut. Die Szene ist hier sehr stark vernetzt. Gerade in der großen Spielindustrie (manchmal etwas arrogant), aber untereinander unterstützen wir uns sehr stark. Es gibt keine wirklichen Konkurrenzdenken und es wird alles geteilt.

Der Charakter von "And Yet It Moves" steht am Ende

**Manne heranz. Wie kam es dazu?**

Unser visueller Stil entstand aus einer Mischung aus: Wir haben alle ein gewisses technisches Gefühl, aber uns liebt jemand, der auch das Handwerk gut kennt. Das waren wir, wir in eine neue, andere Richtung gehen. Wir wollten, dass unser Spiel ein bisschen mehr auf den Punkt kommt.

**Welche Schwierigkeiten macht die Umsetzung von PC/Mac auf Nintendo Wii?**

Vor allem technische Schwierigkeiten. Wir sind hier unsere PC- und Mac-Versionen nicht sehr groß – das fällt uns jetzt beim Wii auf den Kopf. Die meisten CPU-Leistung haben wir schon gut im Griff. Und aber mit dem geringen RAM, das die Wii auskommen müssen, wird es auch unsere Mechanismen etwas schwierig.

**Wie schwer oder unnötig ist es, einen Nintendo Wii zu veröffentlichen?**

Das größte Schwierigkeit ist, in der Anzahl von Möglichkeiten zu kommen. Wir haben Glück: Ein Mitarbeiter von Nintendo hat "And Yet It Moves" beim IndieCade Festival 2008 gesehen und uns gefragt: ob wir unser Spiel auf WiiWare veröffentlichen wollen. Die Zusammenarbeit mit Nintendo funktioniert sehr gut. Wir haben einen 1-Akt-Kontakt und sie binden uns in ihre Marketing-Aktivitäten ein. In einer bürokratischen Großfirma wie Nintendo dauert viele Dinge sehr lange, da aber immer wieder mal etwas passiert.

**Wie heißt "Broken Rules". Was wichtig ist, dass das Brechen von Regeln bei der Spieleentwicklung?**

Wir glauben, dass das Brechen mit Gewohnheiten sehr wichtig ist, um das Medium Videospiele weiterzuentwickeln. Es geht aber das alte Design-Sprachwort: "Du musst die Regeln kennen, bevor du sie brechen kannst." Es geht uns nicht um das pubertäre Gegen-alles-Sinn, sondern darum, Regeln, die unnötig behindern, zu erkennen und wenn notwendig zu überschreiten.





## Inversion

System: PS3, 360  
Hersteller: French Banda  
Termin: 2010

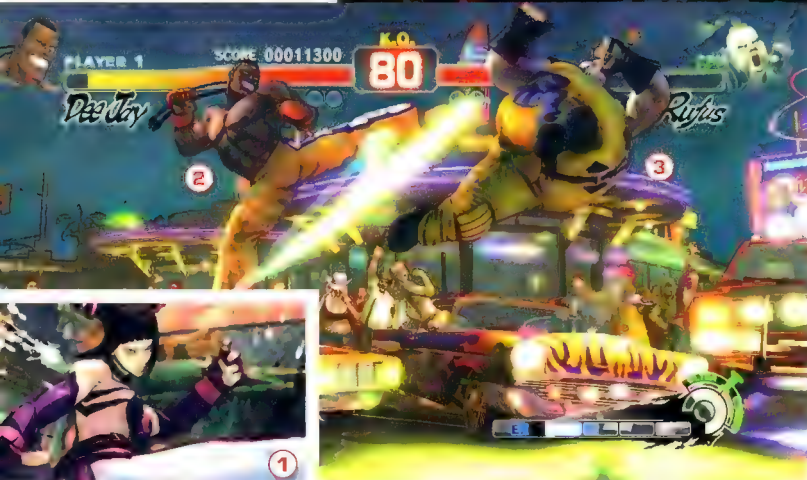
Die "TimeShift" Entwickler Saber Interactive künden einen Third-Person-Shooter an, der Euch mit der Gravitation spielen lässt. Ihr verkörpert den Polizisten Davis Russo, oder seinen Nachnamen Leo De Gado. Euer Problem: Ihr geratet mitten in eine Alien-Invasion. Immer wieder kämpft Ihr in Blasen von Ant-Schwerkraft, an bestimmten Stellen dreht sich der Bildschirm, der Boden wird zu Decke.

Um Euch gegen die Alienbrut zu wehren, schenkt Ihr die Grappler-Gun mit der Ihr Objekte manipuliert. Averft die Deckung der Gegner um, baut Balkaden auf oder schießt Inventar auf Feinde. Das erinnert alles sehr an die Gravity Gun aus Half-Life 2. Besser gut geklaut, als schlecht selbst gemacht.

## Mass Effect 2

System: 360  
Hersteller: EA  
Termin: 29. Januar 2010

Wer Mass Effect 2 bei bestimmten Handlern vorbestellt, bekommt diese Zusatznachte Amazon-Shopper dürfen die Inferno-Panzerung anlegen und freuen sich über einen Verhandlungsbonus und höheres Lauftempo. GameStop-Käufer ballern mit dem Partikel-Beschleunigungsgewehr M-490 Backstom! oder schießen in die Terminus-Panzerung, welche Eure Schilde verbessert und Platz für ein Reserve-Magazin hat. Zum Glück: Im normalen Spiel, entzweit ist die knallharte Kampfform Subject Zero, die Ihr im Bio-seht. Ihren sexy Körper zieren Tattoos ihrer Lebingsattente, außerdem flucht sie wie ein Kesse-Hocker. Freut Euch auf heiße Liebeszenen mit Miranda Shepard.



## Super Street Fighter IV

System: PS3, 360  
Hersteller: Capcom  
Termin: 1. Oktober 2010

- 1 Die der acht neuen Protagonisten sind bereits bekannt: die sudokoreanische Tae-Kwon-Do-Kämpferin Jun, ist bislang der muscheste Zugang.
- 2 Ebenfalls neu sind der Jamaikaner Dee Jay und Mexiko-Rupe T Hawk (nicht im Bio).
- 3 Doch auch Rufus kennt Ihr bereits. Produzent Ono verspricht für das Super-Update von "Street Fighter IV" aber auch die Fein-tuning bei den alten Kämpfern.





# Grand Theft Auto CHINATOWN WARS

**AB JETZT ERHÄLTlich  
FÜR PSP® UND PSP® go**

"Tolle Umsetzung des Gangsterepos ins Handheldformat."

- M! GAMES

"Großes virtuelles Kino für die kleine Konsole."

- TV DIGITAL

"GTA Chinatown Wars steht in Sachen Spielwitz und Ideenreichtum seinen großen Brüdern in nichts nach."

- GAMESWELT

[www.rockstargames.de/chinatownwars](http://www.rockstargames.de/chinatownwars)



18



PSP

PlayStation Portable



# NINTENDO GAME BOY

Erschienen: 1989  
 Startpreis: ca. 180 DM  
 Hersteller: Nintendo  
 Verkaufte Geräte: ca. 120 Millionen (incl. GB Color)  
 Spiele: ca. 1.200

**Technik:** Ein grünstichiges Farblos-Display mit schnarchigen 160 x 144 Pixeln – Grundlage eines Welterfolges? Nintendo schätzt Ende der 80er-Jahre richtig ein, dass der Spaß am Unterwegs-Spielen weniger an der Technik festzumachen ist, sondern an praktischeren Dingen gemessen wird: Handlichkeit, Lebensdauer der Batterien, einfache Bedienung und natürlich passende Spiele. Insofern bietet die Technik des Game Boy kaum das Nötigste; so sind zwar Standbilder einigermaßen scharf, bei Bewegung verschwimmen die Pixel jedoch. Erst mit dem Game Boy Color, der sich bei seinem Markteintritt 1998 technisch kaum vom Original des Jahres 1989 unterscheidet (leichter, 32.000 Farben statt 4 Grautönen), wird dies besser.

**Marktbedeutung:** Der Game Boy revolutioniert nicht nur das Spielen unterwegs – er sorgt dafür, dass ein Personenkreis jenseits jugendlicher Gamer mit dem Videospiel-Virus infiziert wird. Das Phänomen "Tetris" begeistert Frauen und Geschäftsleute, Jung wie Alt. Insofern verdient sich Nintendo an 120 Millionen Geräten nicht nur ein goldenes Näschen, sondern verschiebt den Videospiel-Fokus in die Mitte der Gesellschaft. Lange vor den heutigen "Casual Games" erreicht Nintendo mit unkomplizierten, aber liebevoll aufbereiteten und kreativen Spielen die gesamte Bevölkerung – der Game Boy löst den Walkman ab. Selbst technisch weit ausgereiftere Konkurrenten wie Segas Game Gear und das Atari Lynx haben gegen Nintendos Game Boy keine Chance.

**Spiele:** Typische Videospiel-Serien der 80er-Jahre finden allseits ihren Weg auf den Game Boy. Zu Beginn erweist sich wieder einmal Konami als Hüter des guten Programms – "Castlevania", "Gradius" & Co. sind trotz schwarz-weißer Grafik Spiel Spaß-Perlen. Dass Nintendo die besten Spiele für den Game Boy abliefern, versteht sich fast von selbst, doch auch kleine Entwickler gönnen uns pfiffige Knobelspielen und herzerlebenslustige Jump'n'Runs. Dem üblichen Lizenzmarkts der frühen 90er-Jahre entgeht der Game Boy nicht, doch alles in allem ist das Spiele-Portfolio prächtig durchmischt und bietet in fast jedem Genre kleine Meisterwerke – von "Final Fantasy" bis "Wave Race". Nur schnelle Sport- und Actionspiele sind zumindest auf dem ursprünglichen Game Boy mit Vorsicht zu genießen. Interessanterweise nehmen Vielfalt und Qualität auf dem Game Boy Color (1998) eher ab – das mag auch an der relativ kurzen Lebensspanne bis zum Erscheinen des Game Boy Advance im Jahr 2001 liegen.

**Sammelsurium:** Erfolgreicherweise entschied sich Nintendo anno 1989, beim Game Boy die üblichen Regionalperren wegzulassen. Diese Grundsatzentscheidung hat bis heute Bestand: Spiele für Handhelds sind weltweit kompatibel. Diese finden sich bei eBay & Co. günstig und massenweise – leider meist ohne Verpackung. Wer einen bestimmten Titel neuwertig und komplett kaufen will, muss lange suchen. An Zubehör gibt es kaum Erwähnenswertes: Kamera und Drucker sind ähnlich günstig wie sinnlos, der Vier-spieler-Adapter wiederum allgegenwärtig, aber ganz Spaßig mit dem richtigen Spiel. Sammler erfreuen sich lieber an Spezialeditionen der Handhelds, die überwiegend in Japan auf den Markt kamen: ob die tamagotchi-Fassung des Game Boy Pocket, die "Light"-Edition mit zuschaltbarer Hintergrundbeleuchtung oder die gelbe Pikachu-Variante des Game Boy Color.



In Deutschland wurde der Game Boy mit dem Spiel "Tetris", einem Kopfhörer und dem Link-Kabel für Zweispieler-Duelle ausgeliefert.



Japanische Game-Boy-Fans mussten sämtliche Spiele extra kaufen – das Handheld kam ohne jegliches Zubehör.



Die meisten Sondereditionen (hier die Tamagotchi-Fassung des Game Boy Pocket) gab es nur in Fernost.



Game Boy Pocket: kleiner, leichter, aber immer noch mit 5/W-Bildschirm.



Game Boy Light: einzige Variante mit Hintergrundbeleuchtung – nur in Japan.



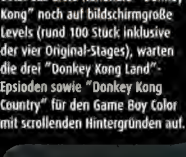
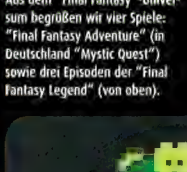
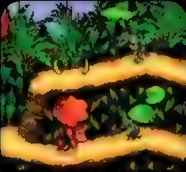
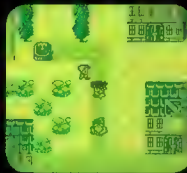
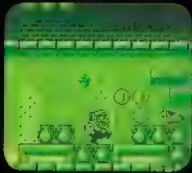
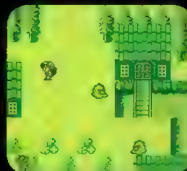
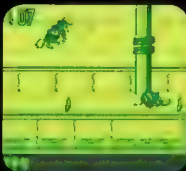
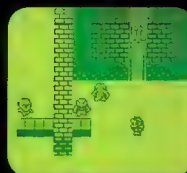
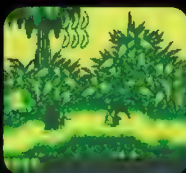
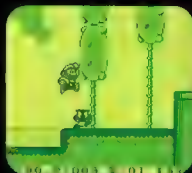
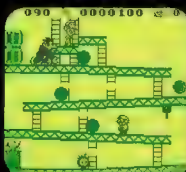
Game Boy Color in Pokémon-Optik: endlich ein Nintendo-Handheld mit Farbdisplay.





# Serien!

Fortsetzungen, die den Game Boy (Color) geprägt haben.

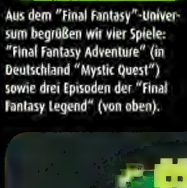


Während die ersten beiden Teile von "Super Mario Land" auf den allseits beliebten Klemmer zugeschnitten sind, markiert Episode 3 ("Wario Land") die Wario-Wende. Es folgen "Wario Land 2 & 3", bis das DX-Remake von "Super Mario Bros." ins Rampenlicht hüpf.

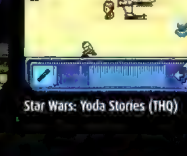
Die Pokémon lösen weltweite Begeisterung aus und beschenken dem Game Boy 1996 in Japan und 1998 im Westen einen zweiten Frühling. In der Reihenfolge ihrer Veröffentlichung: Rot, Blau, Gelb, Gold, Silber und Kristall (letztere drei als Color-Module).

Aus dem "Final Fantasy"-Universum begrüßen wir vier Spiele: "Final Fantasy Adventure" (in Deutschland "Mystic Quest") sowie drei Episoden der "Final Fantasy Legend" (von oben).

Setzt das erste Handheld-"Donkey Kong" noch auf bildschirmgroße Levels (rund 100 Stück inklusive der vier Original-Stages), warten die drei "Donkey Kong Land"-Episoden sowie "Donkey Kong Country" für den Game Boy Color mit scrollenden Hintergründen auf.



Lethal Weapon (Ocean)



Star Wars: Yoda Stories (THQ)

# Sammeln!



Zwei "Zelda"-Spiele hat Capcom entwickelt: "Oracle of Ages" ...



...und "Oracle of Seasons" erfüllen beide die hohen Ansprüche.



Teil 5: die letzte "Mega Man"-Episode für den Game Boy.



Nur in den USA erschienen: einziges Spiel mit Bewegungssensor.



Dragon's Lair (Capcom)



Swamp Thing (THQ)

# Schund!

Finger weg von diesen finsternen Machwerken.



Buffy the Vampire Slayer (THQ)

Spiele und Zubehör, die jedem Retro-Sammler gut zu Gesicht stehen.



Insgesamt drei Teile des Öko-Abenteuers sind erschienen.



Japan only: Shoot'em-Up aus der "Darius"-Reihe.



Kam ausschließlich in Europa auf den Markt: "Parasol Stars".



Perfekt für unterwegs: "Lode Runner".



Kamera und Drucker für den Game Boy waren eine Spielerei ohne tieferen Sinn.



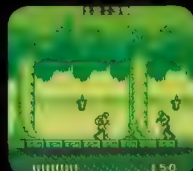
Mithilfe eines Adapters kann man Game-Boy-Spiele auf dem Super NES zocken – die Version 2 mit Link-Modus gab's nur in Japan.

## Spielen!

10 Spiele für den Game Boy (Color), die Ihr Euch nicht entgehen lassen solltet.



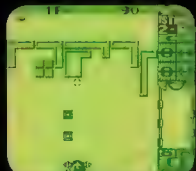
The Legend of Zelda: Link's Awakening DX (Nintendo)



Castlevania Adventure (Konami)



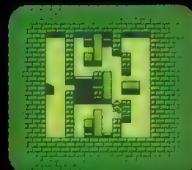
Dragon Warrior III (Enix)



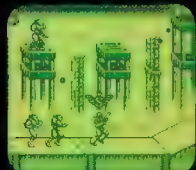
Quarth (Konami)



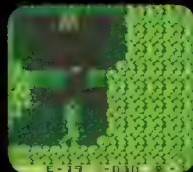
Metal Gear Solid (Konami)



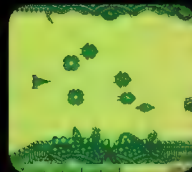
Kwik (Accclaim)



Probotector/Contra (Konami)



Metroid II (Nintendo)



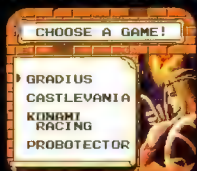
Nemesis/Gradius (Konami)



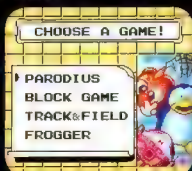
Tetris DX (Nintendo)

## Schnäppchen!

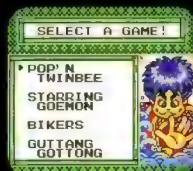
Viele (gute) Spiele auf einem Modul.



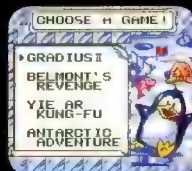
Konami GB Collection Vol. 1



Konami GB Collection Vol. 2



Konami GB Collection Vol. 3



Konami GB Collection Vol. 4



Game Boy Gallery (Nintendo)



# SPIELETERMINE

Rot: Updates

## PLAYSTATION 2

OCTOBER			
FIFA 10	Electronic Arts	Sportspiel	
G-Force: Agenten mit Biss	Disney	Action	
5.60 WWE Smackdown vs Raw 2010	THQ	Sportspiel	
5.72 DJ Hero	Activision	Musikspiel	
5.75 Buzz: Quiz 2 World	Sony	Geschicklichkeit	
SingStar: Made in Germany	Sony	Musikspiel	

### NOVEMBER

PES 2010	Konami	Sportspiel	5.11
Band Hero	Activision	Musikspiel	6.11
Marvel Super Hero Squad	THQ	Action	13.11
SingStar: Take That	Sony	Musikspiel	

### 4. QUARTAL

Scooby-Doo! Geheimnisvolle Abenteuer	Warner	Adventure	
Sing II: Pop Hits	Disney	Musikspiel	

### WEITERE 2010

Shut It! Shattered Memories	Konami	Action-Adventure	
Guitar Hero: Van Halen	Activision	Musikspiel	
Wolking mit Aussicht auf Fleischballen	Ubisoft	Geschicklichkeit	

## PLAYSTATION 3

OCTOBER			
FIFA 10	Electronic Arts	Sportspiel	
G-Force: Agenten mit Biss	Disney	Action	
5.61 NBA Live 10	Electronic Arts	Sportspiel	
Operational Flashpoint 2: Dragon Rising	Codemasters	Taktik-Spiel	
Namco Xpand	Eidos	Action-Adventure	
5.47 Brutal Legend	Electronic Arts	Action-Adventure	
Fallout 3: Spiel des Jahres Edition	Namco-Bando	Rollenspiel	
Uncharted 2: Unter Drogen	Sony	Action-Adventure	
PES 2010	Konami	Sportspiel	
5.52 Borderlands	Take 2	Action-Adventure	
5.13 Eyejet	Sony	Simulation	
5.55 Fairytale Fights	Playlogic	Action-Adventure	
5.60 WWE Smackdown vs Raw 2010	THQ	Sportspiel	
Tecken 6	Namco-Bando	Beat'em-Up	
5.72 DJ Hero	Activision	Musikspiel	
5.61 NBA 2K10	Take 2	Sportspiel	
5.75 Buzz: Quiz 2 World	Sony	Geschicklichkeit	
SingStar: Made in Germany	Sony	Musikspiel	
SuperCar Challenge	System 3	Rennspiel	

### NOVEMBER

Band Hero	Activision	Musikspiel	6.11
Call of Duty: Modern Warfare 2	Activision	Ego-Shooter	10.11
Dragon Ball: Raging Blast	Namco-Bando	Quartierspiel	12.11
RTL: Welter Sports 2010	RTL	Sportspiel	12.11
5.39 Assassin's Creed 2	Ubisoft	Action	19.11
5.44 Dragon Age: Origins	Electronic Arts	Rollenspiel	19.11
Star Wars: The Force Unleashed: The Jedi Edition	Activision	Action	19.11
Tommy Hawk: Ride	Activision	Sportspiel	2
James Cameron's Avatar: Das Spiel	Ubisoft	Action	26.11
Legio Rock Band	Warner	Musikspiel	27.11
Sing II: Pop Hits	Disney	Musikspiel	
Karaoke Revolution	Konami	Musikspiel	
SAW	Konami	Action-Adventure	
SingStar: Take That	Sony	Musikspiel	
Tornado Outbreak	Konami	Action	

### 4. QUARTAL

Fireburst	RTL	Rennspiel	
Max Payne 3	Take 2	Action	
Rogue Warrior	Bethesda	Ego-Shooter	

### WEITERE 2010

Army of Two: The 40th Day	Electronic Arts	Action	
Dark Void	Capcom	Action	

Dead Rising 2	Capcom	Action-Adventure	
Fear: Racing Legends	Electronic Arts	Rennspiel	
Halo 3	Codemasters	Action	
Minions over Europe	Namco-Bando	Action	
I Am Alive	Ubisoft	Action-Adventure	
Iron Man 2	Sega	Action	
Last Remnant: The Last Planet 2	Square Enix	Rollenspiel	
MojoGP	Capcom	Rennspiel	
R.U.S.E.	Ubisoft	Strategie	
Taijuman	Capcom	Action	
White Knight Chronicles	Sony	Spielzeug	

### 1. QUARTAL 2009

Arena: Colonial Marines	Sega	Ego-Shooter	
Bayonetta	Sega	Action	
5.4 Bush Shock 2: Sea of Dreams	Take 2	Ego-Shooter	
Beat'em Up	Art System	Beat'em-Up	
Chivalry	THQ	Action	
Malin II	Take 2	Action-Adventure	
Red Dead Redemption	Take 2	Action	
5.20 Super Street Fighter 4	Capcom	Beat'em-Up	

### WEITERE 2010

Aliens vs. Predator	Sega	Action	
Alpha Protocol	Sony	Action-RPG	
Battlefield: Bad Company 2	Electronic Arts	Ego-Shooter	
Bliss	Activision	Rennspiel	
Bliss	Bethesda	Ego-Shooter	
Celestina: Lords of Shadow	Konami	Action-Adventure	
Daniel's Inferno	Electronic Arts	Action	
DC Universe Online	Sony	Action	
Dead to Rights: Retribution	Namco-Bando	Action-Adventure	
Enslaved	Namco-Bando	Action-Adventure	
F1 2010	Codemasters	Rennspiel	
Final Fantasy XIII	Square Enix	Rollenspiel	
Final Fantasy XIV	Square Enix	Rollenspiel	
God of War III	Sony	Action	
Gun Tranium 5	Sony	Rennspiel	
Guitar Hero: Van Halen	Activision	Musikspiel	
Heavy Rain	Sony	Action-Adventure	
Halo 5	Square Enix	Action	
Homefront	THQ	Ego-Shooter	
Just Cause 2	Eidos	Action-Adventure	
Last Guardian	Eidos	Action-Adventure	
Lords of Shadow	Konami	Action-Adventure	
MAG	Sony	Action	
Max in the Fall on Reim	Namco-Bando	Action-Adventure	
Metal Gear Solid Rising	Konami	Action-Adventure	
MZ vs. ATV Reflex	THQ	Sportspiel	
Rage	Electronic Arts	Action	
Ride to Hell	Deep Silver	Action	
Saboteur	Electronic Arts	Action	
Splinterhouse	Activision	Ego-Shooter	
Splinterhouse	Namco-Bando	Action	
Splinterhouse	Disney	Rennspiel	
Star Trek Online	Namco-Bando	Simulation	
The Agency	Sony	Action	
This is Vegas	Midway	Action-Adventure	
UFC 2010	THQ	Sportspiel	
Vancouver 2010 Olympic Winter Games	Sega	Sportspiel	
Wolking mit Aussicht auf Fleischballen	Ubisoft	Geschicklichkeit	

## XBOX 360

### OCTOBER

FIFA 10	Electronic Arts	Sportspiel	
5.51 Raven Squad - Operation Helden	SouthPeak	Ego-Shooter	
Danger	Sony	Geschicklichkeit	

5.50 Eisen	Deep Silver	Rollenspiel	
G-Force: Agenten mit Biss	Disney	Action	
5.61 NBA Live 10	Electronic Arts	Sportspiel	
5.58 Operativ Flashpoint 2: Dragon Rising	Codemasters	Taktik-Spiel	
Namco Xpand	Electronic Arts	Action-Adventure	
5.46 Brutal Legend	Namco-Bando	Rollenspiel	
Fallout 3: Spiel des Jahres Edition	Namco-Bando	Rollenspiel	
PES 2010	Konami	Sportspiel	
5.52 Borderlands	Take 2	Action-Adventure	
5.55 Fairytale Fights	Playlogic	Action-Adventure	
5.60 WWE Smackdown vs Raw 2010	THQ	Sportspiel	
5.68 Tecken 6	Namco-Bando	Beat'em-Up	
5.72 DJ Hero	Activision	Musikspiel	
5.64 Forza Motorsport 3	Microsoft	Rennspiel	
5.61 NBA 2K10	Take 2	Sportspiel	
5.64 GTA IV: Episodes of Liberty City	Take 2	Action	

### 1. QUARTAL 2009

5.44 Dragon Age: Origins	Electronic Arts	Rollenspiel	5.11
Ghostbusters	Namco-Bando	Action	5.11
Band Hero	Activision	Musikspiel	6.11
Call of Duty: Modern Warfare 2	Activision	Ego-Shooter	10.11
Alarm für Cobra 11	RTL	Action	12.11
Dragon Ball: Raging Blast	Namco-Bando	Beat'em-Up	12.11
RTL: Welter Sports 2010	RTL	Sportspiel	12.11

5.74 Lupa Deutsche Partykeller	Microsoft	Musikspiel	13.11
5.74 ps Number One Hits	Microsoft	Musikspiel	13.11
5.39 Assassin's Creed 2	Ubisoft	Action	19.11
Star Wars: The Force Unleashed: The Jedi Edition	Activision	Ego-Shooter	19.11
THQ	Jump'n Run	20.11	
James Cameron's Avatar: Das Spiel	Ubisoft	Action	26.11
Legio Rock Band	Warner	Musikspiel	27.11
Venezia	dtp	Rollenspiel	27.11
Karaoke Revolution	Konami	Musikspiel	
SAW	Konami	Action-Adventure	
Tornado Outbreak	Konami	Action	

### 4. QUARTAL

Blood Bowl	Focus	Strategie	
CS: Die Tödliche Absichten	Ubisoft	Geschicklichkeit	
Fireburst	RTL	Ego-Shooter	
Max Payne 3	Take 2	Action	
Rogue Warrior	Bethesda	Ego-Shooter	

### WEITERE 2010

Dark Void	Capcom	Action	
Dragon Rising 2	Capcom	Action-Adventure	
Heretic	Codemasters	Action	
Minions over Europe	Namco-Bando	Action	
Huxley	Webster	Action	
I Am Alive	Ubisoft	Action-Adventure	
Iron Man 2	Sega	Action	
Last Planet 2	Sony	Action	
MojoGP	Capcom	Rennspiel	
R.U.S.E.	Ubisoft	Strategie	
Taijuman	Capcom	Action	

### 1. QUARTAL 2010

Alan Wake	Microsoft	Action-Adventure	
Aliens: Colonial Marines	Sega	Ego-Shooter	
Army of Two: The 40th Day	Electronic Arts	Action	
Bayonetta	Sega	Action	
5.6 Bush Shock 2: Sea of Dreams	Take 2	Ego-Shooter	
Chivalry	Art System	Beat'em-Up	
Chivalry	THQ	Action	
Dead to Rights: Retribution	Namco-Bando	Action-Adventure	
Malin II	Take 2	Action-Adventure	
Max Effect 2	Electronic Arts	Rollenspiel	29.01

## SPLINTER CELL: CONVICTION



Das Comeback des kompromisslosen Spezialagenten Sam Fisher verzögert sich auf Februar

## SPLATTERHOUSE



Das Remake des Automaten von 1988 kommt erst nächstes Jahr – Muskelprotz Rick metzelt Dämonen

## DANTE'S INFERNO



Neben den stationären Konsolen erscheint das Hack'n'Slay auch für Sonys Handheld – Anfang 2010

Red Dead Redemption	Take 2	Action
<b>WEITERE 2010</b>		
Aliens vs Predator	Sega	Action
Alpha Protocol	Sega	Action-RPG
Armed Assault 2	Bohemia	Ego-Shooter
Battlefield: Bad Company 2	Electronic Arts	Ego-Shooter
Blaz	Activision	Renegade
Blaz: Blood	Electronic Arts	Ego-Shooter
Castlevania: Lords of Shadow	Konami	Action-Adventure
Dante's Inferno	Electronic Arts	Action
Enslaved	Namco-Bando	Action-Adventure
F1 2010	Square Enix	Rennspiel
Final Fantasy XIII	Act vision	Musikspiel
Guitar Hero: Van Halen	Microsoft	Ego-Shooter
Halo Reach	Square Enix	Action
Human 5	THQ	Ego-Shooter
Homefront	THQ	Action-Adventure
Just Cause 2	Edios	Action-Adventure
Lords of Shadow	Konami	Action-Adventure
Majin: The Fallen Realm	Namco-Bando	Action-Adventure
Metrol Gear Solid Rising	Konami	Action-Adventure
MIX vs. ATV Reflex	THQ	Sportspiel
Flage	Electronic Arts	Action
Ride to Hell	Deep Silver	Action
Suburban	Electronic Arts	Action
Songbirds	Activision	Ego-Shooter
Splinter Cell: Conviction	Ubisoft	Action-Adventure
Splinter Cell	Disney	Renegade
Star Trek: Online	Namco-Bando	Simulation
This is Vegas	Midway	Action-Adventure
UFC 2010	THQ	Sportspiel
Vancouver 2010 Olympic Winter Games	Sega	Sportspiel
Walking mit Aussicht auf Fleischbällchen	Ubisoft	Geschichte

<b>Wii</b>		
<b>OKTOBER</b>		
FIFA 10	Electronic Arts	Sportspiel
G-Force: Agenten mit Biss	Disney	Action
Rock Band 2	Electronic Arts	Action
Spore Heroes	Electronic Arts	Action-Adventure
Harvest Moon: Baum der Stille	Nintendo	Simulation
Horrid Henry	SouthPeak	Action
Mini Ninjas	Edios	Action-Adventure
Sushi Go Round	SouthPeak	Geschichte
utlisset Pet Shop Freunde	Electronic Arts	Simulation
Der magische Süß	THQ	Geschichte
Mario & Sonic bei den Olympischen Winterspielen	Sega	Sportspiel
WWE Smackdown vs Raw 2010	THQ	Sportspiel
Dead Space: Extraction	Electronic Arts	Lightgun-Shooter
SimAnimals Afrika	Electronic Arts	Simulation
DJ Hero	Activision	Musikspiel
Wir Sing	Flashpoint	Musikspiel

<b>NOVEMBER</b>		
Chivalry	Namco-Bando	Action
Madon Spiel mit wieder	Electronic Arts	Geschichte
Alt Star Challenge 2	THQ	Simulation
Dandi Hero	Activision	Musikspiel
Ufing	Namco-Bando	Musikspiel
Sled Shred	SouthPeak	Sportspiel
RIL Winter Sports 2010	RIL	Sportspiel
Marvel Super Hero Squad	THQ	Action
EA Sports Active: Mehr Workouts	Electronic Arts	Sportspiel
Need for Speed Nitro	Electronic Arts	Rennspiel
PES 2010	Konami	Sportspiel
Splinter Cell: Conviction	Ubisoft	Action-Adventure
Yoga	Lowdown	Sportspiel
James Cameron's Avatar: Das Spiel	Ubisoft	Action
Logo Rock Band	Warner	Musikspiel
Cyberbike	Bighen	Sportspiel
Girls Life - Pyrama Party	Ubisoft	Simulation
Just Dance	Ubisoft	Musikspiel
Karaoke Revolution	Konami	Musikspiel
Mix Body Coach	Bighen	Sportspiel

Resident Evil: The Darkside Chronicles	Capcom	Lightgun-Shooter
Tamara Outback	Konami	Action
<b>4. QUARTAL</b>		
C&K: Tödliche Absichten	Ubisoft	Geschichte
Combat Wing	ohv	Action
Der kauernd	asagano	Simulation
Gallies Mystery: Die Krone des Mädes	Seven One	Geschichte
Model of Human Heroes 2	Electronic Arts	Ego-Shooter
Mutant: The Demon Blade	Ignition	Action
New Super Mario Bros. Wii	Nintendo	Jump'n'Run
Rabbit Go Home	Ubisoft	Geschichte
Resident Evil 5	Capcom	Action-Adventure
Sami & Max: Beyond Time And Space	Namco-Bando	Adventure
Scooby-Doo! Geheimnisvolle Abenteuer	Warner	Adventure
Shawn White Snowboarding: World Stage	Ubisoft	Sportspiel
Sing It: Pop Hits	Disney	Musikspiel
So blinde	dtp	Adventure
Spectrobes: Der Ursprung	Disney	Action-Adventure
Tales of Symphonia: Dawn of the New World	Namco-Bando	Rollenspiel
The Hardy Boys: The Hidden Theft	Joewood	Action
Toy Story Mania	Disney	Geschichte
Wii Fit Plus	Nintendo	Simulation
Your Shape	Ubisoft	Sportspiel

<b>1. QUARTAL 2010</b>		
Galling	Konami	Action-Adventure
Pop'n' Rhythm	Konami	Musikspiel
Scene It: Twilight	Konami	Geschichte
Silent Hill: Shattered Memories	Konami	Action-Adventure
Red Steel 2	Ubisoft	Ego-Shooter
<b>WEITERE 2010</b>		
Epic Mickey	Disney	Action-Adventure
Guitar Hero: Van Halen	Activision	Musikspiel
Metroid: Other M	Nintendo	Action-Adventure
Super Mario Galaxy 2	Nintendo	Jump'n'Run
UFC 2010	THQ	Sportspiel
Walking mit Aussicht auf Fleischbällchen	Ubisoft	Geschichte

<b>PSP</b>		
<b>OKTOBER</b>		
FIFA 10	Electronic Arts	Sportspiel
Guns Paradox	Sony	Rennspiel
G-Force: Agenten mit Biss	Disney	Action
WWE Smackdown vs Raw 2010	THQ	Sportspiel
SimAnimals Afrika	Electronic Arts	Simulation
Yoban 6	Namco-Bando	Beat'em-Up
One Piece: Unlimited Cruise 2	Namco-Bando	Action
Fate: Unlimited Codes	Capcom	Beat'em-Up

<b>NOVEMBER</b>		
PES 2010	Konami	Sportspiel
Assassins Creed: Bloodlines	Ubisoft	Action
Splinter Cell: Conviction	THQ	Jump'n'Run
James Cameron's Avatar: Das Spiel	Ubisoft	Action
<b>WEITERE 2009</b>		
LittleBigPlanet	Sony	Jump'n'Run
Metal Gear Solid 2: Digital Graphic Novel	Konami	Adventure
Naruto Shippuden: Legends: Akatsuki Rising	Namco-Bando	Action
Puzzle Quest	Konami	Denken

<b>WEITERE 2010</b>		
MIX vs. ATV Reflex	THQ	Sportspiel
Silent Hill: Shattered Memories	Konami	Action-Adventure
Puzzle Chronicles	Konami	Geschichte
Dante's Inferno	Electronic Arts	Action
Metal Gear Solid Peace Walker	Konami	Action-Adventure

<b>DS</b>		
<b>OKTOBER</b>		
FIFA 10	Electronic Arts	Sportspiel
G-Force: Agenten mit Biss	Disney	Action
Spore Heroes-Arena	Electronic Arts	Action
Normal Heart	SouthPeak	Action
Mix Ninjas	Edios	Action-Adventure
Sushi Go Round	SouthPeak	Geschichte

Lehrerhof Grundschule Deutsch Klasse 1-4	Tivola	Simulation
Leverloft Grundschule Mathematik Intensa	Tivola	Simulation
Lifetest Pet Shop Freunde am Strand	Electronic Arts	Simulation
Lifetest Pet Shop Freunde auf dem Land	Electronic Arts	Simulation
Lifetest Pet Shop Freunde in der Stadt	Electronic Arts	Simulation
Crazy Machines 2	dtp	Geschichte
Das große Tagesschau Quiz	dtp	Geschichte
Der magische Süß	THQ	Geschichte
Dragon Master	Tivola	Geschichte
Home Designers - Perfekt gestylt	dtp	Simulation

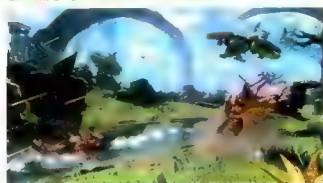
Mario & Sonic bei den Olympischen Winterspielen	Sega	Sportspiel
My Boyfriend - Verliebt in einen Star	dtp	Simulation
Winn Club: Behave in you	Namco-Bando	Simulation
Carcassonne	Koch Media	Denken
Scribblenauts	Warner	Denken
WWE Smackdown vs Raw 2010	THQ	Sportspiel
Rummikub	dtp	Denken
Sprache und seine Freunde: Die Macht des Schillens	THQ	Geschichte
Girls Life - Perfekt gestylt	Ubisoft	Simulation
Alight & Magic Clash of Wines	Ubisoft	Rollenspiel

<b>NOVEMBER</b>		
Chivalry	Namco-Bando	Action
Madon Spiel mit wieder	Electronic Arts	Geschichte
Alt Star Challenge 2	THQ	Musikspiel
Dandi Hero	Activision	Musikspiel
Ufing	Namco-Bando	Musikspiel
Sled Shred	SouthPeak	Sportspiel
RIL Winter Sports 2010	RIL	Sportspiel
Marvel Super Hero Squad	THQ	Action
Need for Speed Nitro	Electronic Arts	Rennspiel
EA Sports Active: Mehr Workouts	Electronic Arts	Sportspiel
James Cameron's Avatar: Das Spiel	Ubisoft	Action
PES 2010	Konami	Sportspiel
Logo Rock Band	Warner	Musikspiel
Cyberbike	Edios	Geschichte
Girls Life - Pyrama Party	dtp	Geschichte
Just Dance	Namco-Bando	Simulation
Karaoke Revolution	Ubisoft	Simulation
Mix Body Coach	Edios	Geschichte
Happy Party with Hello Kitty & Friends	Edios	Geschichte

<b>4. QUARTAL</b>		
Animal Country - Das Leben auf der Farm	cdv	Geschichte
Ant Nation	Konami	Strategie
Brain-Games Logic Machines	cdv	Denken
C&K: Tödliche Absichten	Ubisoft	Geschichte
Der Blob	THQ	Denken
Der Baumhöl	ittigian	Simulation
Die Wilden Kerle 5	Namco-Bando	Simulation
Dragon Ball: Attack of the Saiyans	Namco-Bando	Rollenspiel
Golden Sun GS	Nintendo	Rollenspiel
I Love Beauty	ohv	Geschichte
Infinite Space	Sega	Action
Just Sing	dtp	Musikspiel
Gauntlet	Edios	Action-Adventure
Phantasy Star Zero	Sega	Rollenspiel
Powerplay Pop	System 3	Sportspiel
Puzzle Quest	Konami	Denken
Reflection	Konami	Jump'n'Run
Scooby Doo! Geheimnisvolle Abenteuer	Warner	Adventure
So blinde	dtp	Adventure
Style Space	Nintendo	Simulation
The Legend of Zelda: Spirit Tracks	Konami	Action-Adventure
WinWiter	Konami	Denken

<b>WEITERE 2010</b>		
Ace Attorney: Investigations: Miles Edgeworth	Capcom	Adventure
MIX vs. ATV Reflex	THQ	Sportspiel
Puzzle Chronicles	Konami	Geschichte
UFC 2010	THQ	Sportspiel
Walking mit Aussicht auf Fleischbällchen	Ubisoft	Geschichte

# JAMES CAMERON'S AVATAR



**P53** Das erste vollwertige 3D-Spiel erwartet uns bereits Ende November – noch vor dem Kinofilm

# SILENT HILL: SHATTERED MEMORIES



**W11** Die Neuauflage des ersten "Silent Hill"-Horror verschiebt sich überraschend auf Februar 2010

# THE LEGEND OF ZELDA: SPIRIT TRACKS



**D5** Begleitet pünktlich zum Weihnachtsfest Spitzrohr Link in seinem Handheld Abenteuer als Lokführer





# GRAN TURISMO 5

**Zielgerade:** Im Rahmen der Tokyo Game Show spielten wir die PS3-Hoffnung, sahen uns beim Entwickler um und sprachen mit Studiochef Kazunori Yamauchi.

» Grau, schmucklos, auswechselbar: So unauffällig wie das Stadtviertel Toyosu im Südosten Tokios ist auch das hier beheimatete Gebäude, in dem eines der wichtigsten Spiele für die PS3 entwickelt wird. Auf einer weitläufigen Etage eines klotzigen Fabrikbaus hat sich Entwickler Polyphony Digital eingenistet, mit für japanische Verhältnisse bemerkenswert viel Platz für jeden der rund 100 Mitarbeiter – und einem ungewöhnlich großen Chaos. In und zwischen den Bürowürfeln stapeln sich Kisten, Kartons und Berge von Papier – Fachliteratur, Autokataloge, Zeitschriften. Daneben und darauf die Modelle von Autos, in allen Größen, Farben und For-

men. Räder stehen herum, auch das eine oder andere angestaubte Mofa. Einige Reifenstapel, Stoßstäben und Spoiler, ein in Folie eingepackter Autositz – man muss nicht wirklich auf die Monitore gucken, um herauszufinden, woran hier fieberhaft gearbeitet wird. Nur eines verwundert an diesem letzten Freitag im September: Fast alle Arbeitsplätze sind verwaist. "Vor der Tokyo Game Show standen wir ziemlich unter Druck, eine neue 'GT5'-Version fertig zu machen. Deshalb haben die Leute jetzt ein bisschen frei", klärt Yamauchi auf.

## Akkord-Arbeit

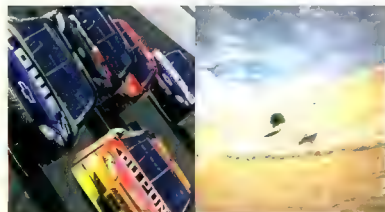
Der "Gran Turismo"-Vater und Studiochef aber schiebt Dienst, beantwor-

tet drei Tage hintereinander Stunde um Stunde dieselben Fragen der internationalen Spielpresse nach Veröffentlichungstermin, Features und Fuhrpark von "Gran Turismo 5".

Dabei hat Yamauchi das meiste schon einen Tag vorher auf der Sony-Pressekonferenz erzählt – und eben noch mal während einer viertelstündigen Powerpoint-Präsentation. "Um jedermanns Erwartungen zu erfüllen, muss ich Sie um Geduld bitten", kommentiert er den zur TGS verkündeten finalen Starttermin. Entgegen früherer Ankündigungen wird das Spiel erst im März 2010 in Japan erscheinen, USA und Europa sollen kurz darauf folgen – wann genau ist eine Frage von Vertrieb und Marketing.

Das Datum mag enttauschen, dafür machen zumindest die nackten Daten des neuen "Gran Turismo" jedem Motorsport-Fan den Mund wässrig: Mehr als 950 Fahrzeuge (darunter auch neueste Hybrid- und Elektroautos), 20 Schauplätze und 70 Kursvarianten, alles wie gewohnt 'erfahrbar' in einer flinken Arcade-Variante für ein oder (mittels Split-screen) zwei Spieler und natürlich im gewaltigen GT-Modus mit seinen Lizenztests, Autohändlern, Tuning-Shops und Wettbewerben – an sportlicher Vielfalt mangelt es dieser Rennsimulation sicher nicht.

Am Fahrgefühl glücklicherweise auch nicht, wie die anwesenden Journalisten bei ein paar Probrunden über einen Tokio-Kurs feststellen dürfen: Im Schalensitz und hinter einem Logitech-Force-Feedback-Lenkrad lassen sich am Steuer von Mercedes SLS AMG, Ferrari 458 oder einem Rallye-Subaru-Impreza sehr unterschiedliche – und soweit sich das von einem Nissan-Micra-Fahrer beurteilen lässt – authentische Erfahrungen machen. Man spürt das Gewicht des Autos, die an ihm zer-



PN. Lizenz-Power: Knapp 1.000 Originalschlitten (wie der Nissan GT-R links) und ganze Rennserien sind dabei – z.B. NASCAR und die World Rally Championship WRC



PS3 So brutal nah dran wie in "Need for Speed SHIFT". Die Cockpit-Perspektive ist auch für "Gran Turismo Sport" Pflicht. An den Internet-Gerüchten, dass nur ein bestimmter Teil

renden Kräfte, die Bodenwellen. Auch optisch ist "Gran Turismo Sport" eine Wucht: Boxencrew, Texturen, Automodelle, Cockpits, spiegelnder Lack – das ist schon alles eine Klasse für sich, allerdings müssen noch (z.B. bei den Schatten auf dem Armaturenbrett) diverse grobe, kantige Stellen bis zum Release abgeschliffen werden.

### Crunch Time bis Februar

Wir kennen sie ja zur Genüge, die Schwüre der Spielemacher, in der finalen Version wäre alles besser, jedes versprochene Feature vorhanden und jede kleine Macke ausgeremert – nur Kazunori Yamauchi will und muss man sie einfach glauben. Dass er ein Perfektionist ist (dem allerdings manchmal die Hardware-

GT-Chef  
Kazunori Yamauchi  
...und muss man  
einfach glauben

Architektur in die Quere kommt), zeigt nicht nur die erfolgreiche Geschichte von "Gran Turismo". Auch an diesem Nachmittag bei Polyphony scheint seine Besessenheit immer wieder durch: wie zum Beispiel, als er sich hinter die zentrale Spielstation des Studios klemmt und – ungeachtet des Gedränges der Film- und Fotokameras um ihn herum – sofort in einer internen Version von "Gran Turismo Sport" versinkt. Fehlerfrei heizt er über die legendäre Nordschleife.



PS3 ...der Bolden über diese Sicht-Option verfügt, ist hoffentlich nichts dran.

Man nimmt es ihm – der vor Kurzem ein Langstreckenrennen auf eben jenem Kurs gewonnen hat – ab, wenn er behauptet, dass Profipiloten

im Spiel auf sehr ähnliche Zeiten wie in Realität kommen. Und man nimmt es ihm ab, wenn er verspricht, das Spiel bis zu seiner Veröffentlichung perfekt zu machen. Bleibt nur zu hoffen, dass seine Ziele nicht zu ehrgeizig sind für die wenigen verbleibenden Monate... sf

## ENDLICH KOMMT ES: DAS SCHADENSMODELL



Rempen soll "GT" Platin mehr Spaß machen. Bei Crashes fliegen neugierig Kofferraume und Türen auf links, – Motormäuben werden verbeult. Kratzer verunsichern den sonst so hochglanzpolierten Lack.



Leider war das Schadensmodell in unserer spielbaren Version noch alles andere als überzeugend. Wir mussten schon kräftig ackern, um ein paar Kratzer ins Blech zu bekommen. Aber schließlich ist das Spiel noch in Entwicklung – versucht Yamauchi unsere Bedenken zu zerstreuen. In den Wochen nach unserem Besuch veröffentlichte Sony bei nahe im Tagesrhythmus

neue Bilder, die nicht nur coole Schlitzen in der Nahaufnahme, sondern auch Schaden an Lack und Blech zeigten. Bei groben Kollisionen fliegt die Befahrertrug weg – der Überrollkoffig eines Rallyautos kommt zum Vorschein. Hoffentlich schaffen es solche "Schaden"-ins-fertige Spiel, anstatt auf Polyphonys Entwicklerstation zu versauern.

System: Polyphony Digital, Japan  
Entwickler: Sony  
Hersteller: Namco  
Genre: Rennspiel  
Termin: Frühjahr 2010

- unglaublich dicken Facettenrecher
- Fahrpark an Original PKWs
- realistische, herausfordernde Fahrphysik
- State of the Art HD-Optik
- diese Foto- und Video-Schnickschnack

- Schadensmodell, eine nicht zu
- und unrealistisch
- visueller Fehlschritt

• Umfangreiche und tiefe Rennsimulation, die ein perfektes Fahrerlebnis verspricht, aber noch an Überambitioniertheit scheitern kann.



# »DIE MESSLATTE LIEGT NUN MAL SEHR HOCH.«

**Im Gespräch mit Studiochef und "Gran Turismo"-Produzent Kazunori Yamauchi**

**MI Games:** Es arbeiten mittlerweile knapp 150 Leute an "Gran Turismo 5" und trotzdem wird das Spiel nicht fertig, warum?  
**Kazunori Yamauchi:** "GT 5" ist einfach schwer zu entwickeln.

**Weshalb?**

Die Ausmaße des Spiels sind riesig, es ist einfach zu groß. Es ist so komplex, so gewaltig in seinem Maßstab.

Ist "GT 5" dann zu ambitioniert? Sind Sie zu ehrgeizig?

Wir müssen einen gewissen Standard erreichen – und die Messlatte für ein "Gran Turismo" liegt nun einmal sehr hoch.

**Besteht nicht eine große Gefahr, dass die Leute die Lust am Warten verlieren und sich andere Rennspiele suchen?**

Das mag schon sein, aber es gibt nichts, was uns das Spiel schneller entwickeln ließe, als wir es gerade tun. Es ist ja nicht so, dass wir zum Ende hin langsamer werden. Wir tun unser Bestes. Ich hatte dieses Jahr keinen einzigen Tag Verschnaufpause, aber das Spiel ist immer noch nicht fertig.

"Gran Turismo"-ist eine der wichtigsten Spielmarken für die PlayStation. Steht nicht ständig Kaz Hirai (Firmenchef von Sony Computer Entertainment, Anm. d. Red.) auf der Matte mit der Bitte, das Spiel endlich fertig zu bringen, um mehr PS3-Konsolen zu verkaufen?

Er ist zwar nicht ständig hier, aber wir haben wirklich diesen Druck. Und wir tun das Ganze ja nicht nur für Hirai-San, in meinen Augen ist es mehr eine Verpflichtung gegenüber der Firma Sony, die mich gefördert und mir zu diesem Leben verholfen hat.

Stimmt es, dass Sie keine anderen Rennspiele ausprobieren und Ihre Inspirationen nur aus dem realen Motorsport ziehen?

Im Großen und Ganzen stimmt das, aber unsere Leute kaufen eine Menge der neuesten Rennspiele, probieren sie aus, diskutieren ihre Features und die Unterschiede zu unseren Spielen. Und soweit ich weiß, ist es normalerweise so, dass sich die anderen uns zum Vorbild nehmen. Von dieser Seite kommen die Inspirationen für die Kreation unseres Spiels also eher weniger. Ich glaube, dass Wichtigste ist, die Wagen wirklich zu fahren und an Rennen teilzunehmen – davon beziehe ich eine Menge Inspirationen.

Sind Sie geradezu verpflichtet, Standards zu setzen und möglichst exakt die Wirklichkeit ins Spiel zu übersetzen?

Ich denke, unser Antrieb ist nicht so sehr, Standards zu setzen. Wir glauben langsam, dass wir ein äußerst andersartiges Spiel erschaffen – und wir dachten zunächst nicht mal, dass es derart viele Leute gäbe, die an

unserem Spiel interessiert sind. Wir arbeiten, um uns Standards zu setzen, und nicht so sehr, um sie anderen zu setzen.

**Was ist in Ihren Augen der größte Evolutionschritt von "GT 5"?**

Es haben sich wirklich alle Aspekte weiterentwickelt. Wenn man es einfach ausdrücken will: Die Physik, der Sound, die Online-Features – alles wurde verbessert.

**Warum ist es so wichtig, vielfältige Online-Optionen in einem modernen Rennspiel unterzubringen?**

Ursprünglich wurden Spiele von einer Menge Menschen gleichzeitig gespielt, so wie Fußball oder Baseball. Und was sich da ganz offensichtlich vollzieht, ist Kommunikation zwischen all diesen Leuten. Videospiele, die es ja erst seit vergleichsweise kurzer Zeit gibt, sind ein eher seltenes Format, in dem ein einzelner Mensch das Spiel für sich spielt. Ich glaube, dass die Games durch die Online-Anbindung einfach wieder zu ihrer Ursprungsform zurückkehren. Man trifft sich mit seinen Freunden auf einem Kurs, zeigt sein Auto her, fährt ein Zeitrennen, kommt wieder zurück zu seinen Freunden auf ein kleines Gespräch – das sind ganz normale Dinge, die man in echt auch tun würde und die bislang in "Gran Turismo" nicht möglich waren, jetzt aber schon. Das macht einen großen Unterschied aus. Ich glaube, es geht mehr um den natürlichen Fortschritt von Dingen, ich würde es nicht einmal als eine großartig neue Funktion bezeichnen.

**Das Schadensmodell fühlt sich nicht besonders realistisch an, weshalb?**

Ein Grund, wahrscheinlich der Hauptgrund ist, dass das Spiel noch in Entwicklung ist. Was wir momentan zeigen, ist nicht das finale Produkt.

**Wir dürfen also doch realistische Unfälle erwarten?**

Das hängt ein bisschen davon ab, wie weit man geht. Ich habe echte Unfälle gesehen, bei denen Autos auf 30 Zentimeter Höhe zusammengequetscht wurden, so weit können wir nicht gehen. Aber wir wollen es so realistisch wie möglich machen.

**Wo wir gerade bei neuen Features sind – wie sieht es mit Wetter und Tageszeiten aus?**

Wenn man auf die Geschichte der Rennspiele zurückblickt, gab es unterschiedliche Wetterbedingungen bzw. Tag- und Nacht-Rennen bereits in Spielen der Achtziger. Aber als wir 1997 "Gran Turismo" machten, befassten wir uns zunächst nicht groß mit solchen Features bzw. sie kümmerten uns nicht besonders. Wir experimentieren ständig mit Wetter- und Lichtbedingungen und solchen Sachen, und wenn wir mussten, konnten wir sie wohl schon morgen ins Spiel integrieren. Aber ob dieses Feature vorhanden ist oder nicht, ist nicht das Entscheidende. Es geht darum, ob dieses Feature die Gesamtqualität des Spiels auch wirklich erhöht oder ob es sie verringert. Und eben darauf liegt unser Augenmerk.

**Sie wollen also noch nicht sagen, ob diese Features im Spiel sind oder nicht?**

Wir experimentieren damit. Ich will nochmals betonen, dass der Wert eines Spiels

wirklich nicht davon abhängt, wie viele Features geboten sind, was alles im finalen Spiel verfügbar ist. Das entscheidet nicht darüber, ob ein Spiel gut ist oder nicht. Worauf wir uns wirklich konzentrieren, ist, ob das Spiel in seiner Gesamtheit gut ist oder nicht. Wir müssen hier vorsichtig vorgehen.

**Wenn Sie nicht so Motorsport-verrückt wären, welche Sorte Spiele würden Sie gerne designen?**

Bevor ich das erste "Gran Turismo" machte, hatte ich rund hundert Vorschläge für die unterschiedlichsten Videospiele eingebracht, von Adventures über RPGs bis hin zu Puzzle-Spielen, aus so ziemlich jedem Genre. Aber wenn ich eines abseits von Rennspielen wählen müsste... kurzlich dachte ich darüber nach, dass ich gerne ein Spiel machen würde, dass sich mit dem Thema Leben und Tod im Dasein eines Menschen befasst. Mit deren Bedeutung...

**Zum Abschluss: Warum stehen im Polyphony-Studio so viele Fahrräder herum? Jeder mag Räder in dieser Firma.**

**Die stehen nur so herum?**

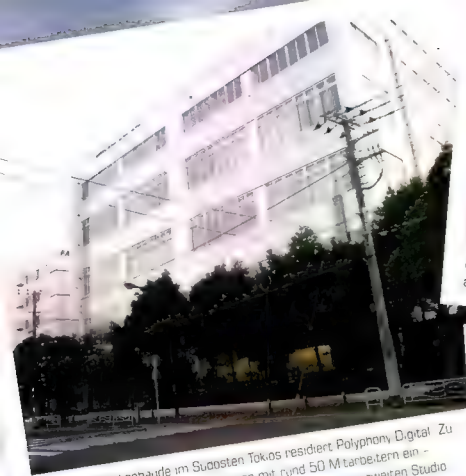
Sie werden auch gefahren. Momentan herrscht ein riesiger Rad-Hype in Japan, Rennräder und Mountain Bikes sind sehr populär.

**Dann können wir als Nächstes ein Tour-de-France-Spiel von Ihnen erwarten?**

Ja, das wäre was, das ich gerne machen würde. Lance Armstrong hier zu haben...



Der Mann ohne Urlaubsbedürfnis: Polyphony-Gaionis' gun Kazunori Yamauchi



In diesem Fabrikgebäude im Südosten Tokios residiert Polyphony Digital. Zu Beginn der "GT 5"-Entwicklung zog man mit rund 50 Mitarbeitern ein - heute arbeiten hier 100 Leute, knapp 50 weitere in einem zweiten Studio



In der Trophäenwand sind Awards und Urkunden - aber auch exquisites Merchandise rund um "GT" ausgestellt



Räder an allen Ecken und Enden - Bei Polyphony steht man auf alles - was Reifen hat



Was macht welcher Mitarbeiter? Die Tafel zeigt, wer gerade beim Essen oder auf Reisen ist



Fast alle 100 Mitarbeiter sind während der TGS ausgeflogen - wegen turbulenter Wochen im Vorfeld gönnt ihnen Yamauchi ein bisschen Ruhe



Für japanische (und Spieleentwickler-)Verhältnisse haben die Angestellten überraschend geräumige Arbeitsplätze



Kreatives Chaos: Das gesamte Studio ist vollgestopft mit Autokatalagen und Modellen



Mitten im Fabrikloft steht der zweistöckige Serverraum des Studios



Im großzügigen Pausenraum von Polyphony Digital wird auch auf Konkurrenzkonsolen geachtet



Yamauchi rast über den Nürburgring - in Cockpit-Perspektive und mit dem Steuer - auf der rechten Seite



Ein Tag mit "Gran Turismo 5" - Leider konnten wir vor Ort nur eine kurze Tokio-Strecke Probe spielen





# METAL GEAR SOLID PEACE WALKER

Exklusiv für Sonys Handheld: Im neuen Koop-Modus schleichen gleich zwei M!-Redakteure durch den Dschungel Kolumbiens.



Serienfans merken auf: Snakes neuer Funkpartner heißt 'Miller'.

Erst auf der diesjährigen E3 angekündigt, gab es bereits auf der Tokyo Game Show eine spielbare Demo zu Konamis PSP-exklusivem Schleichabenteuer. Die könnt ihr Euch auf unserer Webseite [www.maniac.de](http://www.maniac.de) (Suchbegriff: "Gratis-Download") herunterladen und mit bis zu vier Freunden selbst zocken.

Vom sonnenerbluteten, kolumbianischen Strand aus durchschleichen wir in der Demo ein Waldstück und erreichen ein CIA-Lager am Fluss, wo wir sogleich im fummeligen Inventar stöbern und Patrouillen mit dem rosa Love Pack (die kultige Pappschachtel in neuem Design) necken, sie mittels Betaungsmunition ins Schlummerland schicken

oder auch mal mittenhinein stürmen und alle niedermachen. Neben dem Mix aus Schlei chen und Kämpfen erwarten Euch einmal mehr lange Zwischensequenzen, die wie im PSP-Vorgänger "Portable Ops" von Ashley Wood gestaltet werden. Dessen Tuschestil setzt übrigens auf Interaktion: An bestimmten Stellen beeinflusst ihr die Sequenzen, was sich auf spätere Ereignisse im Spiel auswirken soll. Davon haben wir in der Demo jedoch nichts entdeckt.

Dafür entlockten wir den japanischen Dialogen story-relevante Fakten: So stammt Snakes Gesprächspartner Ramón Gálvez Mena aus Costa Rica und er befürchtet, seine Regierung solle

vom US-Geheimdienst gestürzt werden. Da seine Heimat kein eigenes Heer besitzt, darf nun Snakes Soldnertruppe 'Militaires sans Frontières' (Soldaten ohne Grenzen) einschreiten – als Belohnung winkt eine verlassene Militärbasis. Serienfans ahnen es bereits: Der offizielle Nachfolger zu "Metal Gear Solid 4" beschreibt den Werdegang von Naked Snake zu 'Big Boss' und spielt 1974 – also zwischen "Portable Ops" und dem Ur-"Metal Gear".

Darüber hinaus erfahren wir auch jede Menge über die spielerische Ausrichtung von "Peace Walker". Im Vordergrund steht der Koop-Modus: Im Duett wählt jeder Spieler zunächst einen von vier Snake-Charakteren

Wählt einen von vier Snake-Charakteren mit individueller Ausrüstung.

mit individueller Ausrüstung und Stärken. Lediglich für den Bosskampf schnappt ihr Euch zwei weitere Mitstreiter, um den fetten Panzer und seine CIA-Bewacher in die Zange zu nehmen. Die Koop-Idee wirkt bislang zwar noch aufgesetzt, hat aber durchaus das Zeug zum Spielspaß-Booster.

Vorher müsst ihr Euch jedoch mit grundlegenden Veränderungen arrangieren: So kann Snake nicht mehr kriechen, auch gibt es keine Pause-Funktion – nicht beim Waffenwechseln und auch nicht via Starttaste. Dafür erwarten Euch gleich zwei grundverschiedene Steuerungsmodi, die aber beide dermaßen kompliziert in der Handhabung sind, dass "Metal Gear"-Papa Hideo Kojima bereits ankündigte, diese noch einmal zu überarbeiten. mh



Sobald der gepanzerte Battle-Snake feuert, lässt die Treffermarkierung samt Schadensanzeige keine Fragen offen.



Spränger Humor: Wenn sich zwei Kerle in einer rosa Herzschachtel verstecken, wundert sich nicht nur der Soldat.



Synchronisieren im Koop-Modus erhöht den Taktindex und das Regenerationstempo Eurer gemeinsamen Lebensleiste.



Laut und leise: Während Stealth-Snake den Feind ausmüdet, schließt Battle-Snake mit seinem Raketenwerfer.

System	Kojima Productions, Japan
Entwickler	Konami
Hersteller	Action-Adventure
Genre	2010
Termin	

- » hervorragende Grafik
- » frisches Plotting, in Story-Fokus stecken
- » neuer Fokus auf kooperatives Spielen
- » gewohnt viele Details und Möglichkeiten
- » beide Steuerungsmodi extrem kompliziert
- » Kamera raubt im besten der Überblick
- » Gegner KI kaum vorhanden

**Ambitioniertes Schleichabenteuer, das auf kooperatives Vorgehen setzt und jede Menge Möglichkeiten bietet – die überfrachtete Steuerung lässt aber zu wünschen übrig.**

# WIE ÜBERNIMMST DU DIE KONTROLLE?

2KSPORTS  
NBA 2K10  
JUBILÄUMSEDITION



AB MITTE OKTOBER IM HANDEL 2KSPORTS.COM/NBA2K10



PLAYSTATION 3

PlayStation.2



PlayStation Portable



PlayStation Move



Wii.



XBOX 360.

XBOX  
LIVE

NBA.COM

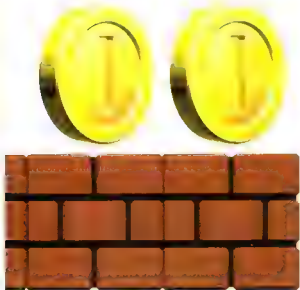


© 2009 Take-Two Interactive Software and its affiliates. All rights reserved. 2K Sports, the 2K Sports logo and Take-Two Interactive Software are all trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. The NBA and individual NBA member team identifications used on or in this product are trademarks, copyright designs and other forms of intellectual property of NBA Properties, Inc. and the respective NBA member teams and may not be used, in whole or in part, without the prior written consent of NBA Properties, Inc. © 2009 NBA Properties, Inc. All rights reserved. "2K", "PlayStation", "PSP", "PLAYSTATION 2" and "PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. Take-Two is a trademark of Nintendo. All other trademarks are property of their respective owners.



Halb durchgespielt und spontan verliebt: Wir verraten Euch, warum jeder Hardcore-Gamer spätestens am 20. November seinen Wii ausmotten muss.

Gebührt ist diese Ansammlung guter Ideen in ein Leveldesign, das den Spielern gleichermaßen herausfordert wie es ihn bei der Handhabung nimmt: Kein anderer Entwickler beherrscht diese Kunst so eindrucksvoll wie Nintendo – jeder Schritt, jeder Sprung scheint offensichtlich, gleichzeitig gestaltet sich die Ausführung aber oftmals schwierig. Apropos Schwierigkeit: "New Super Mario Bros. Wii" ist an vielen Stellen deutlich härter als das was gut drei



34

## Anspielung auf "Donkey Kong": Jetzt schleudert Mario rollende Fässer auf die Gegner.



Wenn Mario ein Fass schüttelt, schleicht er geboogt durchs Level.

Jahren erschienene DS-Gegenstück. Vor allem im Solo-Modus sorgen die anspruchsvollen Hüfpassagen und verzwickten Gegnerformationen für zahlreiche Tode. Für alle, die bisher daran gezweifelt haben, hier die eindeutige Bestätigung: "NSMB Wii" ist als vollwertiges Solo-Jump'n'Run ohne Einschränkungen spielbar – Euch erwarten acht große Welten voller 2D-Stages, Abkürzungen, Pilz- und Geisterhäuser sowie Boss-Schlösser.

In der typischen Oberwelt-Karte watschelt Mario von Level zu Level – per Knopfdruck klinken sich hier bis zu drei weitere Spieler ein. Spätestens ab drei Hüpfmeistern wird das Jump'n'Run-Geschehen chaotischer: Weil die Figuren miteinander kollidieren (damit Ihr Euch z.B. hochschleudern könnt), wird es teils sehr eng, wenn Ihr Euch auf einer schmalen Plattform tummelt. Das sorgt für manch unverschuldeten Tod, gehört aber zum guten Ton, wenn Ihr Euch johlend Münzen vor der Nase wegschnappt, anderen die Feuerblume klandert oder als erster die Zielfahne

herunterrutschen wollt. Dennoch steht der Kampf-Charakter weit weniger im Vordergrund als noch bei der Dungeonkellerei "The Legend of Zelda: Four Swords Adventure".

Schmerzlich vermisst haben wir die Möglichkeit, Leben von den Mitspielern zu klauen – wenn Euer Vorrat aufgebraucht ist, müsst Ihr bis zum Levelende zugucken; schon "Contra" auf dem NES hat das 1988 besser gemacht. Habt Ihr hingegen noch ein Leben im Tornister, schwebt Eure Figur wieder ins Spiel zurück:



Drei auf einen Streich: Das Glück der Erde liegt auf dem Rücken der Yoshis.

Solange mindestens ein Spieler am Leben bleibt, geht die Action weiter – eine klare Erleichterung gegenüber den Solo-Ausflügen. Ist Euch das Spiel dennoch an manchen Stellen zu schwer, dann nutzt einfach Nintendos neueste Erfindung, die eingebaute Ingame-Hilfe – wie gut die funktioniert oder ob sie mehr schadet als nützt, das klären wir nächsten Monat im Test. *ms*



**Matthias Schmid**

Kabumm – da ist es wieder! Das unnachahmliche Mario-Gefühl: über irrwitzige Sprungpassagen lachen, millimetergenau landen, in Rohren kriechen und Abkürzungen erschnüffeln. Und natürlich aufspringen und sich über sich selbst ärgern, wenn das letzte Leben aufgebraucht ist – schuld ist nämlich immer der Spieler. Die Steuerung: perfekt. Die Grafik: niedlich, hübsch, zweckmäßig. Grunde zum Meckern? Sind an einer Hand abzuzählen, aber vorhanden: Ohrwürmer auf "Super Mario Galaxy"-Niveau krochen bislang nicht in unsere Gehörgänge; außerdem wären zusätzliche Spielfiguren nett – warum nicht mit Donkey oder Link auf Hüpf tour gehen? Der Vierspieler-Modus hingegen ist eine kunterbunte Jump'n'Run-Sause – hier reichen sich Casual- und Core-Gamer die Hand.



Im Uhrzeigersinn von links unten: Mario schwebt in der Luft. Der Spieler Yoshi verwandelt im Wasser in eine Eismurmel und erklimmt dann via Bohrennanke einen Bonus-Abschnitt. Rechts unten: ein Kampf gegen Punk-Miniowsen.

System  
Entwickler  
Hersteller  
Genre  
Termin

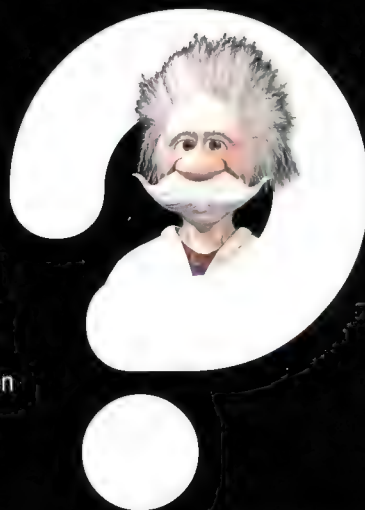
Nintendo, Japan  
Nintendo  
Jump'n'Run  
20. November

- Nintendo's Hüpftitel Architektur
- Airing nutzliche neue Items
- Zu wertvolle Passagen, auch wenn
- die Action sehr chaotisch wird
- Bosskämpfe erneut zu einfach

**Fazit:** Spagat geglückt: spielerisch nahezu perfektes, anspruchsvolles Hüpfspiel für Solisten und fettige Partygranate in einem.



# Wer hat's erfunden



Jeden Monat begibt sich M! Games auf die Suche nach den Wurzeln bedeutender Innovationen in Sachen Spielspaß. Diesmal suchen wir nach dem ersten Spiel mit...

## Rockstar-Attitüde

„Guitar Hero“ verpflichtet Metallica, „Rock Band“ krallt sich die Beatles und nun verpasst uns „Brütal Legend“ die volle Metal-Dröhnung inklusive zahlreicher Gaststars – Spiele rund um Musik und deren Macher rocken! Doch so neu ist dieses Phänomen nicht, wie unser Rückblick zeigt. Der führt diesmal vorbei an David Bowies „The Nomad Soul“ (2000), auch den „Iron Maiden“-Railschooter „Ed Hunter“ (1999) oder „Rock 'n Roll Racing“ (1994) lassen wir links liegen.

Bis zur Einführung der CD als Speichermedium kiefen überwiegend klassische Themen in MIDI-Qualität aus den Boxen, Pop-Musik bleibt auch nach der Veröffentlichung von „Lemonade Stand“ 1979 eine Randerscheinung. 1982 verwendet Segas „Pengo“-Automat den Electro-Hit „Popcorn“ von Hot Butter, gefolgt von Folgejahren: „Charlots of Fire“, das „Track & Field“ im Folgenden untermalt. Gleichzeitig wird 1983 erstmals gerockt:

Die Arcade-Version von „Journey“ ist (im Gegensatz zu „Journey Escape“ für Atari VCS) ein Videospiel rund um die gleichnamigen Hardrockers und deren Musik. In mehreren Minispielen sammeln die Journey-Jungs ihre Instrumente ein. Beim Abschlusskonzert haltet ihr dann als Roadie Fans von der Bühne fern, während per Audiokassette Originalmusik eingespielt wird – die hätte auch „Brütal Legend“-Roadie Eddie Riggs gefallen. mh

### Fordert uns heraus!

Greifhaken, Scharfschützengewehr oder Doppelsprung – woher stammen die Innovationen? Schreibt Eure Frage an [leserpost@maniac.de](mailto:leserpost@maniac.de) mit dem Kennwort „Erfinder“ und wir begeben uns auf die Suche nach dem Ursprung.

## Journey

Pioniere des Digital-Rock

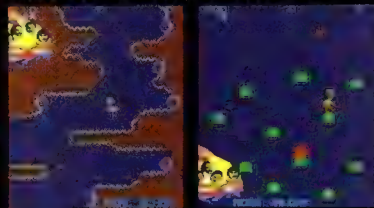
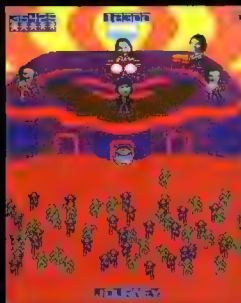
Erscheinungsjahr: 1983

Hersteller: **Bally Midway**

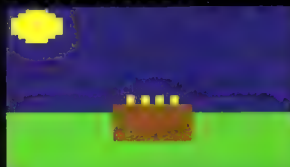
System: **Arcade**



In der Spielhalle sorgte das Lied „Separate Ways“ auf Musik-kassette für die Unterhaltung des „Journey“-Automaten.



## Der Vorreiter



1979 erscheint „Lemonade Stand“ für Apple II und piepst „Summertime“ und „Singing in the Rain“.

Michael Jackson's Moonwalker

Wu-Tang: Shaolin Style

The Beatles: Rock Band



# SPIELE-TEST

**M!**

Entwickler: **M!-Team, Deutschland**  
 Hersteller: **Dynamedia Verlag GmbH**  
 Termin: **letzter Freitag im Monat**  
 Preis: **4,30 Euro**

Unterstützt: **» bis 50.000 Leser (effektiv),  
 Sprache: deutsch, Text: deutsch**

» mindestens 100 Seiten Lesespaß  
**» PS3 vs. 360:** Wir haben alle Konsolen, ob  
 mit ihren Stärken und Schwächen

**SPIELSPASS**

Singleplayer: **10 von 10**  
 Multiplayer: **9 von 10**  
 Grafik: **9 von 10**  
 Sound: **1 von 10**

**99**

**FRITZ** - Das älteste Multiformat-Magazin  
 Deutschlands steht seit 1993 für Videospiele  
 ohne Kompromisse.

## DER TESTKASTEN

Hersteller, Deutschland-Termin und andere objektive  
 Fakten wie Spielerzahl und Sprache nennt M! in der  
 oberen Hälfte.

Liegen im Testlabor Versionen für unterschiedliche Kon-  
 solen vor, vergleicht der **Versus**-Absatz die Systeme und  
 verrät, wie stark und in welcher Beziehung sich die Spiele  
 unterscheiden. Sind sich die Varianten spielerisch, grafisch  
 und akustisch extrem ähnlich, spart sich M! den System-  
 vergleich (und erwähnt Detail-Unterschiede gegebenenfalls  
 im Textstich).

Handelt es sich bei einem Titel um ein Multiplayer-  
 Highlight (z.B. "Mario Party" oder "Bomberman", "Unreal  
 Tournament" oder "Battlefield") und wird die Gesamtwertung  
 vor allem von der Multiplayer-Note bestimmt, hebt  
 M! Letztere **fettgeschrieben** hervor.

## SO TESTET M!

M! behält alle Spiele, die in Deutschland er-  
 scheinen, auf dem Radar und stellt sie in einem  
 vollständigen Termin-Kalender zusammen  
 (siehe Preview-Sektion). Ins Testlabor wandert  
 eine Auswahl der interessantesten Titel. Tests  
 beschließt M! mit einer **Gesamtwertung von  
 1 bis 100 Punkten**.

Als sekundäre Wertungen hebt M! Grafik,  
 Sound (jeweils systembezogen) sowie die  
 Aufschlüsselung von Single- und Multiplayer-  
 Qualität heraus: je **1 bis 10 Punkte**.

Getestet werden ausschließlich Handels-  
 versionen oder freigegebene Fassungen des  
 Herstellers oder Entwicklers.

## SO WERTET M!

Die Gesamtwertung beurteilt den Spielspaß  
 auf einer Skala von 1 bis 100. Sie blickt auf die  
 inneren Werte des Spiels, auf Zugänglichkeit  
 und Logik, Ausgewogenheit und Mechanik. M!  
 prüft den Abwechslungsreichtum von Spiel-  
 blau und Level-Gestaltung, die Originalität und  
 das Design der Charaktere. Bei einer Software-  
 satire beurteilt M! den Humor, bei Strategie-  
 spiel oder Simulation die Komplexität. Will ein  
 Spiel als Horror-Schocker glänzen, analysiert  
 M!, ob der Grusel gut portioniert und effektiv  
 eingesetzt ist, sich durch Wiederholung abnutzt  
 oder bis zum Finale steigert. Machen es ähn-  
 liche Spiele besser als der Testkandidat? Die

Gesamtwertung ermöglicht den Vergleich mit  
 anderen Games.

Produktionsqualität und Technik fließen  
 in die Wertung ein: Nutzen die Entwickler die  
 Hardware-Ressourcen oder wurde das Werk  
 ohne technisches Know-how und Sorgfalt zu-  
 sammengeschustert? Senken Ladezeiten den  
 Spielspaß, hakelt und ruckelt es an allen Ecken  
 und Enden, oder läuft das Spiel ohne Unterbre-  
 chung und Störung? **Kurz: Mit dem Spielspaß  
 bewertet M! das Spieldesign und dessen Um-  
 setzung.**

Der **M!-Hit** ehrt als besondere Auszeichnung  
 Spiele über 85 Punkte.



Perfekt - diese Wertung vergab M! bis ang nicht

Tadel- und zeitlose Spitzenspiele

Sehr gute Spiele

Gute Spiele

Gut, aber mit Mängeln

Durchschnittlich, ohne herausragende positive Elemente

08/15-Spiele mit deutlichen Mängeln

Mängel überwiegen

Jeder Aspekt ist unterdurchschnittlich

Katastrophale Spiele

## DIE M!-SPIELE-PROFIS...

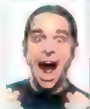
...verraten mit ihrem Gesichtsausdruck, wie ein  
 Spiel bei ihnen ankam.



**SCHULTES**

**Oliver Schultes**

Experte für: **Action, Action-Adventure,  
 Ego-Shooter, Jump'n'Run**  
 Spielt zurzeit: **BioShock 2 (360)**  
 Hört zurzeit: **Alice in Chains -  
 Black Gives Way To Blue**



**SCHMID**

**Matthias Schmid**

Experte für: **Action, Beat'em-Up,  
 Ego-Shooter, Sportsysteme**  
 Spielt zurzeit: **Assassin's Creed 2 (PS3),  
 Forza 3, Bayonetta (360)**  
 Hört zurzeit: **SOAD, Tankian & Malakian**



**STEPPBERGER**

**Jürich Steppberger**

Experte für: **Denksysteme, Jump'n'Run,  
 Rennspiele, Geschicklichkeit**  
 Spielt zurzeit: **DJ Hero (360); GTA: The  
 Ballad of Gay Tony (360)**  
 Hört zurzeit: **Air - Love 2**



**HERDE**

**Michael Herde**

Experte für: **Action, Ego-Shooter,  
 Geschicklichkeit**  
 Spielt zurzeit: **Brutal Legend (PS3),  
 Assassin's Creed 2 (360)**  
 Hört zurzeit: **Rammstein - Liebe ist...**



**LILLO**

**Philip Lilo**

Experte für: **Action, Casual Games,  
 Sportsysteme, Strategie**  
 Spielt zurzeit: **Borderlands (360)**  
 Will zurzeit: **Nur Schlafen**  
 Hört zurzeit: **Muse - The Resistance**



**WILDRUBER**

**Max Wildgruber**

Experte für: **Action-Adventure,  
 Rollenspiele**  
 Spielt zurzeit: **Dragon Age: Origins (360),  
 10 gewinnt (DS)**  
 Hört zurzeit: **Rammstein - Liebe ist...**



**EHRLER**

**Oliver Ehrle**

Experte für: **Action, Action-Adventure,  
 Ego-Shooter, Rollenspiele**  
 Spielt zurzeit: **Operation Flashpoint:  
 Dragon Rising (PS3)**  
 Hört zurzeit: **Gerhard Polt**



# Assassin's Creed II



DEMO



**350** Ezio geht mit seinen Feinden nicht zürnen: Wie im Vorgänger beherrscht Euer Held all er eine brutale Konterattacken. Je nach Gegnertyp empfehlen sich zudem Combos oder Ausfallschritte. Habt Ihr kein Schwert zur Hand, hebt Ihr Mordwerkzeuge auf oder mopst die Künste Eures Gegenübers

Mangelnde Vielfalt war rückblickend betrachtet wohl die größte Schwäche des Mittelalter-Abenteuers "Assassin's Creed", das Hersteller Ubisoft in den letzten beiden Jahren mehr als neun Millionen Mal absetzen konnte. Der Mix aus Parkour-Klettern, Schwertkampf und einer Prise Verschwörungsmystik war ambitioniert und beeindruckte technisch, ließ aber Abwechslung im Spieldesign vermissen. Neun Zielpersonen nacheinander aufzuspüren und zu töten wurde weder der detailverliebten Spielwelt, noch dem frischen, mitreißenden Klettergefühl gerecht.

Mitte November erscheint der zweite Teil, der wie sein Vorgänger im hauseigenen Studio in Montreal

entwickelt wurde. "Assassin's Creed II" ist nicht nur eine Fortsetzung geworden, die der üblichen "Größer, lauter, mehr"-Regel folgt. Teil 2 zeigt vielmehr den Kritikern trotz der Mittelfinger. Eine geradezu unverschämte Vielfalt an Beschäftigungsmöglichkeiten haben sich die Entwickler ausgedacht, die sie wohl dosiert im Verlauf der gesamten Spielzeit einführen. Das beginnt schon bei der erzählten Geschichte. Eine genügt nicht, "Assassin's Creed II" erzählt gleich zwei. Die eine zeigt uns Desmond Miles, der als Versuchssubjekt des Templerordens die Erinnerungen historischer Assassinen nacherlebt. Die zweite stellt uns Ezio Auditore da Florenz vor, dessen wohlhabende und einflussreiche Familie

1476 in Florenz Opfer einer tödlichen Intrige wird. Nach Rache dürstend beginnt Sohnnemann Ezio die Verräter aufzuspüren. Doch bald muss er erkennen, dass die Angelegenheit viel größer ist als angenommen. Zur gleichen Einsicht gelangt auch Desmond auf seiner Flucht aus dem Forschungsinstitut. Zusammen mit seiner Verbundenen Lucy erreicht er deren Unterschlupf, wo er via Animus 2.0 das Leben Ezios betritt. Im uralten Streit zwischen Templer- und Assassinenorden soll Desmond das Geheimnis um die sagenumwobenen Edensplitter lüften, die ihrem Besitzer große Macht verleihen.

Nach dem abrupten Einstieg in Desmonds Welt nimmt sich "Assassin's Creed II" sehr viel Zeit,

um uns Ezio näherzubringen, der uns für die nächsten 30 Spielstunden begleiten wird. Zunächst erproben wir mit Ezio das sogenannte Puppenspieler-Konzept: Wie bei einer Marionette steuern wir Kopf, Arme und Beine mit einer der vier Aktionstasten, via Schulterbuttons öffnen wir das Inventar, schalten Personen auf und wechseln in einen agileren Bewegungsmodus, der die Basis für Kämpfe und flotte Klettereinlagen bildet. In Verbindung mit der Taste für Beine hüpft Ezio elegant über Hindernisse und zum nächsten Vorsprung, Balken oder Geländer. An nahezu jeder Stelle erlaubt es das Spiel, mit Ezio die detailversessene Architektur der italienischen Renaissance-Metro-



**160** In sechs Assassinengräbern stößt Ihr in "Prince of Persia"-Manier Artefakte auf, mit denen Ihr eine ganz besondere Überraschung freispielt



**163** Anfangs noch ohne Assassinerkutte: Ezio packt einen Gegner und verpasst ihm Kopfnüsse. Alternativ könnt Ihr schlagen, werfen und Tritte ins Gemacht verteilen



360 Die Architektur strotzt vor Details und Elementen, an denen sich Ezio in die Höhe hangeln kann – desha b klappt das nahezu an jedem Fleck der riesigen Spielwelt.



360 Statt der Betrübnissen des Vorgängers stellen sich Euch nun aufreigliche Musiker in den Weg und trällern schräge Töne. Schubst ihn und er entschuldig sich dafür.



360 Heuert Prostituierte an und bewegt Euch in inner Mitte unbemerkt fort, wie der Schwarz-Weiß-Fiter verrät. Aternativ erken sie für Euch Soldaten ab.



360 Außerhalb der Städte erkundet ihr die Toskana zu Pferd. Dank der komfortablen Schnellreise-Option sind die schwach animierten Reitpassagen äußerst selten.

pole zu erklimmen. Nach und nach zeigt uns seine Familie, wie man in Menschenmassen untertaucht und welche Dienste Prostituierte aufdringlichen Wachposten erweisen, um Ezio zu decken. Taschendiebstahl per Tastendruck beherrschen wir bald ebenso gut wie das Verstecken im Heuhaufen oder unauffälliges Herumlungern auf der Sitzbank. Ernst wird es für den ungestümen Jungling erst nach bereits erwähnter Katastrophe: Dann nämlich schlüpfen

wir in das weiße Assassinen-gewand und beginnen unsere Jagd, die uns über die Grenzen von Florenz hinaus auch durch die Toskana nach Venedig und Rom führt.

### Geld regiert die Welt

Reisen war schon im 15. Jahrhundert nicht billig, deshalb hat Ezio stets einen Münzbeutel dabei. Und auch hinter dem steckt mehr als erwartet. Wir kaufen Heilmittel beim Mediziner, erwerben beim Schmied neue Rüstungselemente und Waffen, heuern Diebe und Huren an und färben

unser Gewand. Doch woher Geld nehmen und nicht stehlen? Taschendiebstahl ist ein mühsamer Weg, da Passanten kaum Bares dabei haben. Multitalent Ezio verdingt sich als Briefträger, Bestrafter untreuer Ehemänner, Meistersprinter und Jäger feindlicher Kuriere. Eine der Haupteinnahmequellen ist aber der Tourismus: Vom Landsitz des Onkels aus bringen wir mit unserer Knete die angrenzende Stadt in Schwung. In mehreren Stufen bauen wir Kunsthandel, Schmiede, Prostitution und Kirchen aus, um den Wert der Stadt zu erhöhen. Das wiederum spült alle

zwanzig Spielminuten Geld in die Kasse.

Lukrativ sind auch die story-relevanten Hauptmissionen: Blick auf die Karte, Markierung setzen und schon machen wir uns auf den Weg. Mal steht eine Verfolgungsjagd an, dann klappern wir innerhalb eines Zeitlimits mehrere Punkte ab oder schalten unliebsame Personen aus. Eine Minikarte garantiert Ezio jederzeit die dringend nötige Orientierung. In den belebten Straßen gibt es so viel zu hören und sehen, dass einem eben jenes glatt vergehen könnte. Bestechliche Herolde verkünden ei-



Michael Herde

An meinem ersten Abend mit Ezio war ich entsetzt von den schabigen Geschichten, die mir Ubisoft hier aufblüht. Auch der langsame Einstieg mit dem (bewusst) unsympathischen Ezio hat mich gelangweilt. Erst der zweite Abend häute mich von den Socken. Der behutsame Auftakt sollte mich auf ein gigantisches Spielerlebnis vorbereiten, das Vergleiche mit Topiteln wie "GTA IV", "Metal Gear Solid 4" oder "Zelda" kaum scheuen muss. Mit "Assassin's Creed II" zeigt Ubisoft endlich, was das Thema hergibt und Teil 1 nur errahnen ließ: Die Klettermechanik macht süchtig und lädt zum Erkunden ein. Da bleibt selten Zeit, um in meine Datenbank zu klicken. Zu zahlreichen historischen Gebäuden und wichtigen Persönlichkeiten der Renaissance findet sich dort lohnenswerter Lesestoff. Am meisten beeindruckt mich aber die Detailfülle der Spielwelt. Mein Tipp: Einfach mal abhängen und den famosen Soundtrack in einem der besten Spiele des Jahres genießen!



360 Treibt ihr es zu bunt, benüchten Herolde von Euren Grauelzaten, also bestecht das Plappermaul! Auf diesem Bild erlauben wir uns einen grausamen Scherz: Wir vergiften den Kerl und wohnen seinem Todeskampf bei.





160 Neben Huren heuert Ihr auch Diebe an, die Euch selbst über Dächern folgen und im Kampf zur Seite stehen. Zudem ocken sie Vaconposten von ihrem Platz und halten Verfolger auf

ner lauschenden Menge Nachrichten vom Tage und reden bei entsprechendem Bekanntheitsgrad schlecht über Ezio. Sind keine Steckbriefe zum Abreißen in der Nähe, drückt Ihr dem Plappermaul etwas Geld in die Hand und er wechselt das Thema. Leichte Mädchen winken uns zu, während

ein Gruppen Geistlicher den Stand eines Händlers passiert, der dort Kunden seine Waren feilbietet. Und waren für Ezios Vorgänger Altair die aufdringlichen Bettlerinnen Anlass zu manch verbotenen Zivilistenmord, wird unser florentiner Killer von fidelen Barden behelligt. Hek-

tisch eilen sie herbei, singen schräge Lieder und provozieren gehässige Spieler zum Einsatz der neuen Giftspritze. Die ist eigentlich nur für Feinde gedacht, doch unbemerkt in den Leib des Barden getrieben, beginnt dieser binnen Sekunden nach Luft zu ringen und wild um sich zu schlagen, was nicht selten weitere Opfer verlangt. Hilfe suchend sinkt er zu Boden, ehe er nach letztem Zucken verendet. Ja, Ezio ist grausamer als Altair – nicht zuletzt, weil er zum Abschluss noch des Sängers Borse mopsen kann. Zu viele tote Zivilisten in Folge führen zwar zum Spielabbruch oder ziehen die Aufmerksamkeit der Wachen auf Ezio, doch auch mit denen geht er nicht gerade zimperlich um. Mit jedem erfolgreichen Konter-Move sausen Ezios Messer, Sabel und Armklingen in derber Vielfalt in die zuckenden Leiber – hier hatten wir eher eine Freigabe ab 18 Jahren erwartet.

### "Gebt Euch keine Blöße

...Männer, der Kerl ist kein Tolpel", kommentieren eingeschüchterte Sol-



Matthias Schmid

Während Michael in "AC II" einen Stinkfinger an die Kritiker des Vorgängers sieht, ist das Spiel für mich die überfallige Revolution des Action-Abenteuers: Hier wird nicht nur gefochten und erforscht, "Assassin's Creed II" bringt mir das spannende Leben des Herrn Auditore nahe. Ezios Wegegang nachzuspielen fühlt sich frisch und aufregend an – überall locken Nebenaufträge, Erkundungstouren und Geheimnisse, der Ausbau meiner eigenen Residenz ist das Sahnenäugchen. Das Italien der Renaissance pulsiert, atmet und hat Charme – intelligente Rätsel, die ich so in noch keinem Spiel gesehen habe, spannen den Bogen zu anderen Ereignissen der Zeitgeschichte. Schon auch, dass der Sprung in die Jetztzeit – für mich ein Atmosphäre-Killer im Vorgänger – kaum noch vorkommt. Von einigen hampeligen Hüpfen oder unverschuldeten Abstürzen abgesehen, stimmt auch die spielerische Seite: Das Klettern und Springen ist famos, die Kämpfe sind dynamisch und die Attentate klappen nun besser als in Teil 1.

daten Ezios vielseitige Kampfkunst, die nicht einmal vor Gemeinheiten wie dem Werfen von Sand oder dem Einsatz von Rauchbomben haltmacht, was Instant-Kills mit Ezios versteckten Armklingen spürbar vereinfacht.

Immer wieder lädt "Assassin's Creed II" ein, innezuhalten. Das bunte Treiben in den Städten ist oftmals urkomisch – klettern wir eine Wand hoch, heißt es: "Er muss spät dran sein... und sie sehr schön!" Töten wir jemanden, stehen manche Passanten schaulustig daneben, andere weichen entsetzt zurück. Ab und an rennt einer sogar fort und ruft nach Soldaten, die mit Sicherheit bereits hinter der nächsten Hausecke patrouillieren. Unterschiedliche Charaktertypen vermeiden Langlewe in den Kämpfen, die häufig auf richtiges Timing setzen. Während der Gepanzerte nur via Ausfallschritt und durch gute Konter verletzt werden kann, stochert der Paranoide hin und wieder argwöhnisch in Strohhäuten

### SPECIAL EDITION: SCHWARZ ODER WEISS?

Mit gleich zwei Sammler-Editionen feiert Ubisoft den Verkaufsstart von Assassin's Creed II am 19. November. Sowohl "White Edition" als auch "Black Edition" erscheinen für PlayStation 3 und Xbox 360. Die weiße Box kostet auf Ubisoft rund 75 Euro und enthält eine etwa 20 Zentimeter große Statue des Protagonisten Ezio sowie eine Bonusmission in der Kirche Santa Maria Dei Frati in Venedig.

Die schwarze Ausgabe bietet gleich drei zusätzliche Abschnitte. Neben besagtem Gotteshaus erkundet Ihr hier den Palazzo Medici in Florenz und die venezianische Arsenal-Werft. Ebenfalls in der schwarzen Box enthalten sind eine Bonus-DVD mit dem Soundtrack von Jasper Kyd, ein Anook und eine schwarze, limitierte "Meister-Assassin"-Figur von Ezio. Preisempfehlung des Herstellers: 90 Euro.



"White Edition": Die Sammlerbox kommt für beide Systeme mit Figur



Die edle "Black Edition" wird online bereits zu Wucherpreisen um 300 Euro gehandelt.



60 Werdegang eines Helden: Der eigentliche Protagonist Desmond Miles sieht seinem italienischen Alter Ego Ezio ziemlich ähnlich. Der verwöhnte Sprössling einer Bankiersfamilie beginnt sein Abenteuer in Livorno. Im Assassinnengewand kauft Ihr beim Schmied bessere Rüstungsstücke und fahrt Ever Duflet bei einem der vielen Stoffhändler



Die Sonne aufgeht über dem Dogepalast von Venedig. Solche Momente findet sich in Assassin's Creed: Ezra. Haltet über den Dächern an und genießt das Panorama, ehe Ihr vor wachsamem Bodenschutzen fluchtet oder einen der zahlreichen Aussichtspunkte erklimmt, um neue Gebiete auf der Karte freizuschalten.

- Pech für Ezio, wenn er sich gerade in einem versteckt.

Doch auch in der Flucht liegt mitunter Ezios Heil. Zwar folgen ihm seine Hascher selbst über Dach, unterbricht er jedoch die Sichtlinie, geben sie die Verfolgung auf. Wie ihre Kameraden in "Metal Gear Solid" sind auch die florentinischen und venezianischen Truppen oftmals erschreckend kurzschichtig. Mehr Durchblick haben Bogenschützen, die Ezio regelmäßig vom Dach scheuchen wollen, komfortable Instant-Kills und Wurfmesser sorgen hierbei jedoch für die nötige Spielbalance. Praktischerweise dürfen wir die Schützen sogar von Dächern schubsen.

Mehr, mehr, mehr!

Bis hierher ähnelt "Assassin's Creed II" stark der Spielstruktur eines "Grand Theft Auto IV" – statt Autos zu klauen, missbraucht Ezio eben die Häuserfassaden, um sein Ziel schnell zu erreichen. Doch Ubisoft bereichert das Open-World-Abenteuer noch mit zwei weiteren Elementen. Zum einen gilt es, sechs Artefakte zu sammeln. Jedes befindet sich in einem Abschnitt in "Prince of Persia"-Manier. Hier meistern wir komplexe Kletterpassagen inklusive Zeitlimit, Kamerafahrungen weisen uns den Weg. Neben dieser willkommenen Abwechslung zum Free-Running-Konzept bietet

“Assassin's Creed II” zum anderen einige knackige, optionale Rätsel, durch die ihr Zugang zu Hintergrundinformationen auf Desmonds Spielebene erhalten. In der Redaktion umstritten ist hingegen die Tatsache, dass die beiden Sammler-Editionen des Spiels exklusive Abschnitte beinhalten, zu denen uns die Testversion den Eingang verweigerte. Inmitten dieser stimmungsvollen Spielwelt irritiert der Hinweis auf den PlayStation Store des Herstellers.

Auf spielerischer Seite hält das Spiel eine überwältigende Vielfalt an Möglichkeiten in allen Bereichen parat und lässt kaum Wünsche offen. Auch in puncto Präsentation hat sich

zum Vorrang eines getan. Kaum ein Zivilist gleicht dem anderen, die Gebäude sind ebenso eine Klasse für sich wie Ezios feine ausgearbeitete Rüstungen. Angesichts der Detailfülle und stimmungsvollen Beleuchtung fallen vereinzelt Pop-Ups und ein weichgezeichneter Hintergrund nicht ins Gewicht. Wenig überzeugend sind dagegen manche Animationen und Gesichter. Einige Charaktere agieren trotz guter Sprecher wie ausdruckslose Marionetten. Teils weit aufgerissene Augen in kantigen Schädeln wirken in der ansonsten sensationellen Grafikpracht deplatziert, trüben die Freude am Spiel aber nur geringfügig.

Hut ab, Ubisoft: Mit so einer Fortsetzung degradiert Ihr das Debüt zur plumpen Technikdemo! *mh*



360 Immer wieder laufen Ezio unerwartet Botenjungen seiner Widersacher über den Weg. Verfolgt sie über die Dächer, tötet sie und nimmt ihnen einen dicken Batzen Geld ab. Die zufallsbegegneten Jäger sind mitunter schwer zu meistern.

## ASSASSIN'S CREED II

Entwickler	Ubisoft Montreal, Kanada
Hersteller	Ubisoft
Termin	19. November
Preis	60 Euro

Unterstützt: \* 1 Spieler,  
Sprache: einstellbar, Text: einstellbar

- drei Metropolen: Florenz, Venedig, Rom
- unzählige Nebenaufgaben
- rund 30 Stunden Spielzeit
- PS3 mit PSP koppelbar für Zusatzfunktionen
- **PS3 vs. 360:** mehr Teaming auf PS3

## SPIELSPASS

Singelplayer	9 von 10	<b>92</b>
Multiplayer	9 von 10	
Grafik	9 von 10	
Sound	10 von 10	

**FAZIT** .. Erwachsen wirkende Renaissance eines Genres: Die Spielmechanik macht süchtig und die offene Welt ist eine Sensation.



WENN DER **TOD**  
KEIN GERECHTER MEHR IST,  
GIBT ES NUR NOCH EINE  
**HOFFNUNG:**



DEINE  
**DUNKLE  
GABE!**



„Einer der bemerkenswertesten deutschen Titel der letzten Jahre.“



„Venetica ist eine großartige Fantasy-Mär, die einfach zu motivieren und den Spieler ins Geschehen zu ziehen weiß.“



„Ich kann „Venetica“ nur jedem wärmstens ans Herz legen!“



„Deck13 hat seine Vision von einem Rollenspiel grandios umgesetzt. Das Ambiente der Stadt ist einzigartig.“



[www.venetica.de](http://www.venetica.de)



XBOX 360

XBOX LIVE



Alle Rechte vorbehalten. Deck 13 ist ein eingetragenes Warenzeichen der Deck 13 Entertainment AG. Alle anderen Warenzeichen sind Eigentum ihrer jeweiligen Inhaber. Die Abbildung der Stadt Venetica ist eine künstlerische Darstellung und nicht eine Abbildung der realen Stadt Venetica.



# Dragon Age: Origins

PS3 360 Rollenspiel



Mit einer satten Versatpung lautet BioWare das Zeitalter der Feuerrechen ein. Die Rückkehr zu den Fantasy-Wurzeln der kanadischen "Mass Effect"-Macher verzögerte sich gegen Ende immer mehr, was durch die schwierige Konvertierung der anfangs rein für den PC entwickelten Drachenmär zu erklären ist. Auf Iedrigen und auf beiden Konsolen etwas schäbig wirkenden Schwingen flattert "Dragon Age: Origins" demnach für Xbox 360 und drei Wochen später auch für PS3 in die Händlerregale. Ein Epos von altem Schrot und Korn für die gereifte "Baldur's Gate"-Generation, im Vergleich zu früheren Werken erweitert um zwei zentrale Aspekte.

## Blut und Busen

Viel ist geschrieben und diskutiert worden um Blutspritzer und entblößte Brüste. Ein gerüttelt Maß davon ist im fertigen Spiel auch enthalten, jedoch nie zum Selbstzweck und eingebettet in den hervorragend ausgedachten archaischen Kontinent von Ferelden. Hier haben sowohl Sex und Gewalt, aber auch moralisch-ethische Grundfragen und verschlüsselte Sozialkritik ihren Platz. Bereits im facettenreichen Charakter-Generator wird Euch nämlich klar, dass Euer virtuelles Alter Ego in eine Welt voller Ungerechtigkeiten und Widersprüche hineingeboren wird, in der das alte Schema von Gut und Böse nicht mehr ohne Weiteres funktioniert. Ob Ihr ein Mitglied der durch jahrzehntelange Sklaverei traumatisierten Elfenrasse spielt, einen im



160 Im Dorf Reschiff erwartet Heio Ugurcan eine verängstigte Bürgerin, die sich auf den bevorstehenden Angriff einer Zornige Horde vorbereitet. Die zugehörigen Quests erinnern an das merkwürdige Wikinger-Drama "Der 13. Krieger".

streng hierarchischen Kastenwesen seiner Vorväter gefangenen Zwerg oder einen Vertreter des zerstrittenen Reiches der Menschen – Ihr werdet leiden!

## Tragisches Sextett

Jede der sechs möglichen Anfangsgeschichten endet mit einer Tragödie und dem Beitritt Eurer Spielfigur in den Weltenretter-Club der 'grauen Wächter'. Der entpuppt sich allerdings als halberfallenes Bündnis von Idealisten, beruhend auf vergessenen Verträgen und überkommenen Vorstellungen von Heldentum. Bei Eurem Wächterdienst gegen die Pseudo-Oriks der 'dunklen Brut' und

deren erdzmasonischem Anführer in Drachenform stolpert Ihr demnach auch mit jedem Schritt in moralische Zwickmühlen: Ein von Dämonen besessenes Kind terrorisiert z.B. ein ganzes Dorf mit toten Horden und könnte mithilfe eines illegalen Blutmagiers unschädlich gemacht werden, jedoch nicht ohne ein Menschenopfer. Je nachdem, wie Ihr Euch entscheidet, geratet Ihr nicht nur mit Eurem Gewissen in Konflikt, sondern auch mit den Mitgliedern Eurer Party, die oft mit verständnisvollen Gesprächen oder kleinen Geschenken besänftigt werden wollen. Wer besonders viel Zuneigung sammelt, kann mit manchem Kameraden gar dem Liebespiel fröhnen.

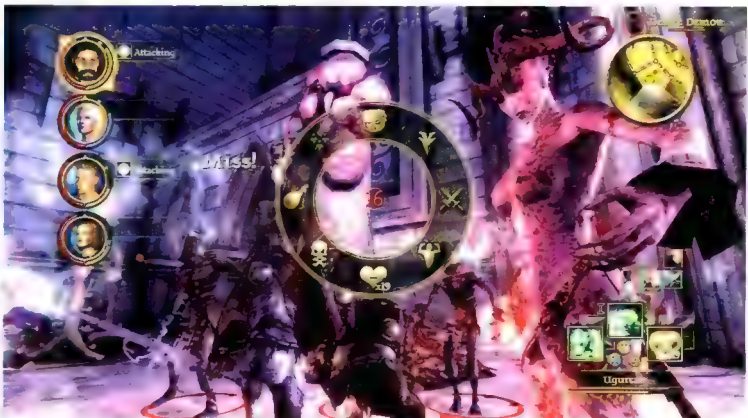
## Spiegelfechter

Hinter literarisch hochwertigen Figurenkonstellationen und Dialogen, die im englischen Original durchwegs exzellent, auf Deutsch zumeist ordentlich gesprochen werden, werkelt eine klassische RPG-Mechanik. Krieger mit Schwert und Schild oder Zweihandwaffen, Schurken mit Doppelklingen oder Armbrüsten und Magier unterschiedlicher Ausrichtung nutzen alle dasselbe Bedienschema. Drei Tasten könnt Ihr mit je zwei per Schultertaste wählbaren Funktionen belegen, den Rest Eurer Fähigkeiten, Kampfstile und Zaubersprüche verwaltet Ihr im Ringmenü, dessen Aktivierung den Spielablauf

## ORIGINS-URSPRUNG



Wer glaubt BioWare hätte mit Dragon Age: Origins die alternativen Einführungsgeschichten erfunden. Ein prominenter Vertreter dieses erzählerischen Kunstgriffs erschien bereits 1995 fürs SNES. Allerdings nur in Japan, denn Seiken Denetsu 3, der dritte 16 Bit-Teil der "Mana"-Reihe, bot nicht nur sechs wählbare Hauptcharaktere mit je eigener spielbarer Ursprungsgeschichte, sondern nutzte wie "Dragon Age" ein Ringmenü zur Verwaltung von Inventar und Charakteren.



160 Beim Angriff des gut gewachsenen Lustdämons blenden wir lieber das Ringmenü ein, um im Pausenmodus einen kühlen Kopf zu bewahren. Hier habt Ihr Zugriff auf sämtliche Aktionsmöglichkeiten Eurer Party. Unten rechts seht Ihr die Sonnenlasten.



360 Bei der Attacke des dämonischen Flammenwerfers wirken Heilzauren und Eispeile Wunder. Hoffentlich habt Ihr die Party-KI korrekt eingestellt!

pausiert. Was im RPG-Shooter "Mass Effect" tadellos schnurrt, artet im taktisch anspruchsvolleren "Dragon Age" teilweise in wirre Spiegelfechtereien aus, zumal die in der PC-Version oft genutzte übersichtliche Vogelperspektive gestrichen wurde. Meist habt Ihr nur Zeit, Euren Hauptcharakter sinnvoll zu steuern sowie bei den anderen Streitern auf die 'Quickheal'-Taste zu hämmern und diese ansonsten ihrer KI zu überlassen. Variantenreich modifizierbar, erinnern die Taktik-Slots Eurer Partymitglieder an die 'Gambits' von "Final Fantasy XII" und fangen bei umsichtiger Nutzung das schlimmste Chaos der Echtzeit-Gehefte ab. Optisch fällt "Dragon Age:

Origins" deutlich gegenüber "Mass Effect" ab. Teils lieblos aufgepappte, breite Landschaftstexturen, detailarme Charaktermodelle und Ruckler können durch ausdrucksstarke Mimik nicht wettgemacht werden. Über jeden Zweifeln erhaben bleibt die schiere Masse motivierender Betätigungsfelder. Im Laufe der verstellten Hauptquest entfaltet sich nämlich bald eine Landkarte voller Möglichkeiten. Während der abstrakt dargestellten Reise zwischen Magiertürmen, Mittelalterstädten und Trutzburgen erwarten Euch per Zufallsprinzip trottelige Banditen oder gewinnsüchtige Händler. Diverse Kontaktpersonen bieten simpel auf-

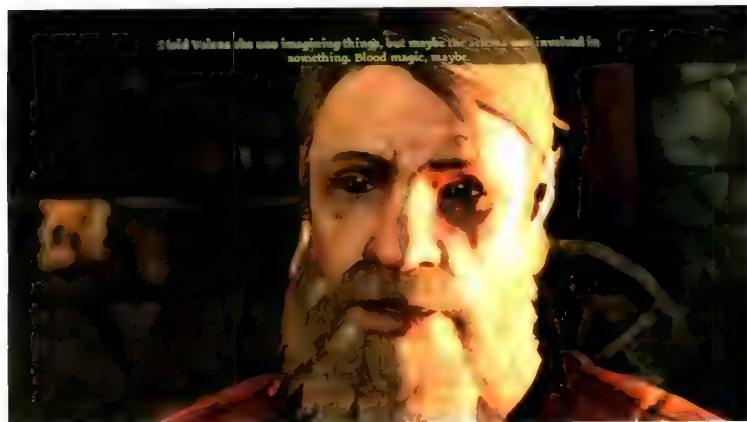
gebaute, aber lohnende Nebenquests an, die sowohl abgebrühte Finsterlinge, als auch barmherzige Gutmenschen ansprechen. Allerlei Kräuter, Sekrete und Rohstoffe laden zum Brauen von Tranken, Konstruieren von Fallen oder Modifizieren von Waffen ein und jeder Eurer Mitstreiter hat eine eigene Geschichte zu erzählen, deren Ergründung Euch zusätzlichen Spielspaß abseits der Hauptstory verspricht. Insgesamt ein würdiger Nachfolger von BioWares "Baldur's Gate"-PC-Saga, der Euch zig Stunden vorzüglich unterhält und mit den bereits angekündigten Download-Inhalten auch schon Nachschub-Quests bereithält. mw



SUPER!

Max Wiedgruber

Tut mir leid, BioWare, aber mehr ist nicht drin. Die Quest, das fantastische PC-Drachenspielmärchen zum rundlaufenden Konsolen-RPG umzumodeln, übersteigt sogar Eure Erfahrungsstufe. Dabei ist "Dragon Age" auf Konsole beileibe kein schlechtes Spiel. Es ist am PC nur noch viel besser! Trotzdem werde ich meinen Zwergenkrieger Ugurcan auch ohne Test-Auftrag noch viele Stunden durch Ferelden begleiten, denn die erzählerischen Qualitäten dieses spielbaren Fantasy-Romans sind über jegliches profane Gemakel bezüglich Optik und Bedienung so hoch erhaben, wie ein majestätischer Drache über eine Blindschleiche. Dass Ihr viele Nebengeschichten und Partydialoge zu dem erst bei mehrmaligem Durchspielen erleben werdet, ergibt zusammen mit den sechs gelungenen Ursprungsgeschichten einen schönen Wiederspielbarkeitswert.



PS3 Technisch im Mittelalter gewinnen viele der filmisch geschulten Dialogszenen durch die überzeugende Mimik der Beteiligten Charaktere trotzdem an Glaubwürdigkeit. Desem Schmeis sieht man Akinos missbrauch und wahre voller Lebensangst deutlich an.

Entwickler: BioWare, Kanada  
Hersteller: Electronic Arts  
Erscheinungsdatum: 6. (360) & 20. (PS3) November  
Preis: 60 Euro

Unterstützt: 1 Spieler,  
Sprache: einstellbar, Text: einstellbar

- 6 Ursprungsgeschichten
- fast durchgehend verteilte Dialoge
- PS3 vs. 360: Die PS3 lässt Euch die Wahl zwischen englischer und deutscher Fassung, die 360 spielt nur auf deutsch

**SPIELSPASS**

Sing so über  
Multiplayer  
Graphics  
Sound

86

4217 Konkurrenzlos gut geschriebenes RPG-Epos mit riesigen Umfang, aber Schwächen bei Optik und Bedienung.



# Brütal Legend



Viele Schauplätze wie hier das Gothic-Land gefallen mit ihrem liebevollen Design: Verwitterte Steinkreuze, ein gotischer Prachtbau und einfallsreiche Feinde (rechts im Bild das Guillotinen-Monster) sorgen trotz altbackener Grafik für Stimmung.

Spieldesigner Tim Schafer ist ein Geschichtenerzähler, der sich meisterhaft auf die Erschaffung skurriler Charaktere versteht (siehe Interview Seite 48). Das beweist er seit 20 Jahren, und auch sein neuestes Werk "Brütal Legend" glänzt mit Protagonisten jenseits des Mainstreams. Als eine Hommage auf den Heavy Metal konzipiert, schlüpft Ihr in die Rolle des Roadies Eddie Riggs, der sich nach seinem plötzlichen Ableben in einer bizarren Zwischenwelt wiederfindet. Wahre Metal-Musik ist dort verpönt, der auftourtierte General Lionhwyte führt mit seinen Hair-Metal- beziehungsweise Glamrock-Vasallen ein übles Regiment und beweist obendrein einen miesen Musikgeschmack – im Hintergrund zieht jedoch sein Boss, der vierhörige Teufel Dovokulus, die Fäden.

Mit Streitaxt und E-Gitarre bewaffnet zieht Eddie aus, dem Land die echten metallischen Klänge zurückzugeben. Was folgt, ist eine durchgeknallte Mixtur aus Hack'n'Slay,

Echtzeit-Strategie, Open-World-Adventure und Rennspiel.

## Kurz und knapp

Folgt Ihr strikt dem Hauptstrang der Story, durchquert Ihr zwar einmal die wie lebendig gewordene Plattencover wirkende Welt, verpasst allerdings etwa die Hälfte aller Quests – und seht obendrein bereits nach etwa sechs Stunden den Abspann. Immerhin dürft Ihr nach dem Endkampf die restlichen Missionen angehen und die Landschaften (u.a. Sumpf, Eiswelt, Lava-Odnis und Grassteppe) in aller Ruhe... pardon... untermauert von der passenden Metal-Mucke erkunden.

Die Quest-Aufgaben umfassen drei Grundtypen: In den Hack'n'Slay-Abschnitten metzelt Ihr Euch durch Wellen von Gegnern, die Ihr per Axt-Combo und Gitarren-Attacke zurück in die Hölle schickt. Eddies Flying-V-Klumpke erzeugt auf Knopfdruck zuckende Blitze und Fontänen aus Feu-

er. Einen Hauch Rennspiel hat "Brütal Legend" ebenfalls zu bieten: Ab und an fordert Euch ein Großmaul zum Duell heraus – dann steigt Eddie in seinen flammenbespülten Hotrod und gibt ordentlich Gummi. An anderer Stelle muss er mit seinem 'Teufel' getauften Fahrzeug aus einem einstürzenden Komplex flüchten. Drittes und neben den Hack'n'Slay-Einlagen bestimmendes Element sind Echtzeit-Strategie-Schlachten – meist gegen Zwischenbosse. Eine Konzertbühne dient Euch dabei als Basis und Truppengenerator. Via Tastenkommando erschafft Ihr etwa stier-nackige Headbanger, mit Laserge-wehren bewaffnete Amazonen, Trike-fahrende Bassisten mit Heilkräften, Verstärkertürme tragende Roadies und die ultimative Waffe, den Riesenschwert schleudernden 'Felsbrecher'. Eure Helfer dirigiert Ihr mit vier einfachen Befehlen (Angriff, Stellung halten, in Eddies Nähe sammeln und zur Markierung vorrücken) übers Schlachtfeld. Jede Einheit verfügt



JEHT SO

Die Mischung aus Action, Abenteuer, Strategie und Rennspiel wirkt unperfekt – keines dieser Elemente kommt über Mittelmaß hinaus. Die Entwickler hatten sich auf den kurzweiligen Hack'n'Slay-Part konzentrieren und ihn optimieren sollen. Dann wäre genügend Zeit geblieben, die guten Ansätze (Humor, liebevolles Design, geschmackvolle Musikauswahl, originelles Setting) schlussig auszuarbeiten und die Technik auf den aktuellen Stand zu bringen. "Brütal Legend" hat allerdings auch seine bezaubernden Momente: Die Mimik der Charaktere, Dialoge und Sprachqualität – vor allem im englischen Original – sind auf höchstem Niveau; Metal-Kenner werden ob der vielen Anspielungen des Öfteren in breites Grinsen ausbrechen. Und sich beim "Hall of the Mountain King"-Song, der erstmals auf offenem Field (!) erklingt, die langen Haare raufen.

zudem über einen Teammove: So klettert Eddie beispielsweise auf die Verstärker seiner Roadies und führt verheerende Schallattacken aus oder er wirft eine Kampfblondine auf die verdutzten Feinde. Um in dem Getümmel einigermaßen den Überblick zu behalten, schwingt sich Eddie auf Wunsch wie ein Gargoyle in die Lüfte und dirigiert die Truppen von oben.



Das originellste Spielmenü seit Jahren – verpackt in einer Plattenhülle



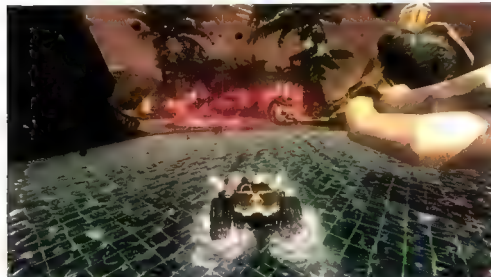
Spielmenü 4 – Echtzeit-Strategie-Schlachten: Gebt per Steuerkreuz Kommandos an Eure Truppen, die Ihr vorher per Ringmenü rekrutiert.



Ebenfalls per Ringmenü wählt Ihr aus Eddies Soli, die das Äquivalent zu Zaubersprüchen darstellen. Die Gesichtsschmize ist in diesem Sinne 'Angriffsmagie'.



360 Die Charaktere sind die größte Stärke von "Brütal Legend": ausdrucksstark in der Mimik und im englischen Original mit passenden Stimmen versehen



PS3 Spielelement 2 – Rennspiel: Mehrmals werdet ihr zu Wettrennen herausgefordert bzw. müsst aus einem Abschnit fluchten oder Begleitschutz geben

## Heaven and Hell

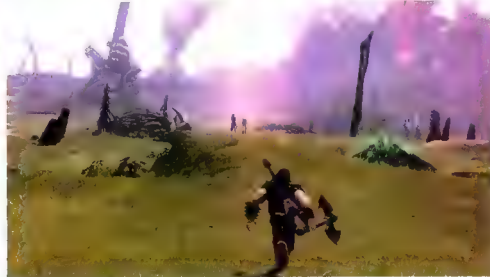
"Brütal Legends" Stärke liegt in der originellen Aufmachung: Ausdrucksstarke Charaktere mit den Originalstimmen der Vorbilder (u.a. Schauspielers Jack Black, Rob Halford von Judas Priest und Lemmy Kilminster von Motörhead) bilden zusammen mit den 107 lizenzierten und teils aus dem Underground stammenden Metal-Songs das gelungene Fundament. Die Monster, welche dem Geist von Hieronymus Bosch entsprungen sein könnten, sind großteils sensationell: Habt ihr schon mal ein aus zwei Guillotinen zusammengesetztes Wesen gesehen, dessen Schwanz aus einer pendelnden Klinge besteht? Oder die vielen kleinen witzigen Details: etwa steinerne Drachen, die von S&M-Ledergurten samt rotem Reißball maltriiert werden; Blumen, die die Form des Teufelsgrüßes haben, und die Abfrage, ob man alle Schimpfwörter oder lieber an deren Stelle

die aus den USA bekannten Piepser hören möchte. Auch Ozzy Osbournes Gastaufritt als "Hüter des Metal" ist gelungen: Mit seinen markigen Sprüchen versucht er Euch Waffen-Upgrades und Extras für Eddies Hotrod aufzuschwatzen. Und das alles in einer Welt, die erstens abwechslungsreich gestaltet ist und zweitens Unmengen an Metal-Klischees zitiert: Von antiken Riesenschwertern, die im Boden stecken, über knapp bekleidete Gothic-Ladys bis hin zu den Ledermützen tragenden Bikern fährt Schafer das volle Programm auf. Die stärksten Momente sind schließlich die Szenen, in denen die Musik mit dem Geschehen auf dem Bildschirm harmonisiert: zum Beispiel, wenn Ozzys "Mr. Crowley" schluchzt und Eddies große Liebe gleichzeitig in die Welt des Bösen abtaucht.

Von solchen Augenblicken gibt es jedoch viel zu wenige, hier haben Schafer und sein Team enormes Potenzial verschenkt. Auch lassen



360 Spielelement 1 – Hack'n'Slay: Eddie wehrt sich mit Axt-Combos und auf die Ferne mit Gitarrenriffs. Hier brutzelt er den Spinnenboss mit einem Blitz aus der Klampe



PS3 Spielelement 3 – Erkunden der offenen Welt: Hatet in dem mehrere Quadratkilometer großen Spielareal die Augen offen, es gibt viele Geheimnisse zu entdecken!

Gagdichte und Originalität der Story nach dem starken Auftakt merklich nach – und das, obwohl nur sechs Spielstunden gefüllt werden mussten. Schwerer wiegen allerdings die Nachlässigkeiten im Spieldesign: Gegner laufen in einem Anfall von KI-Demenz beharrlich gegen Steine, Eddies Hotrod bleibt an einem wenige Zentimeter hohen Bärenfell hängen, die Truppen lassen sich aufgrund eingeschränkter Kommandos nur unzureichend übers Spielfeld dirigieren und die Rennsequenzen wirken so krude wie die veraltete Grafik – es ruckelt, teart und die Texturen scheinen direkt von der alten Xbox zu kommen.

Lässt man die gelungene Aufmachung außer Acht, bleibt ein unausgegorenes spielerisches Gerüst. Wer nicht auf Heavy Metal steht, sollte daher besser einen Bogen um "Brütal Legend" machen – Anhänger der härteren Musik erleben aber einige unterhaltsame Stunden. os



Michael Herde

GUT

Ich stimme Olivers Kritik zu: "Brütal Legend" ist spielerisch primitiv und strotzt vor Mängeln – vor allem bei den quirligen Strategie- sowie den Auto-Einlagen. Der

abgedrehte Humor macht hingegen eine Menge Spaß, allerdings bleiben Ozzy Osbourne & Co. leider eine Randerscheinung und die hervorragende Musikauswahl kommt fast nur bei Autofahrten zur Geltung. Die nerven bald mangels Minimap, weil ich permanent pausieren muss, um auf der Karte nach dem Weg zu sehen. Für mich als Metalhead eine Offenbarung: in der Schlacht gegen burleske Gothic skurrile Truppen bauen, während Cradle of Filth aus den Boxen kreischen oder die Nordmänner Enslaved im Schneegebirge musizieren. Da bleibe ich gerne stehen und genieße – ungeachtet aller Mängel.

Entwickler: Double Fine, USA  
Hersteller: Electronic Arts  
Termin im Handel: 70 Euro  
Preis:

Unterstützt » bis 8 Spieler (online),  
Sprache: einstellbar, Text: einstellbar

- » prominente Sprecher im englischen Original (u.a. Tim Curry und Rob Halford)
- » deutsche Synchronstimme von Jack Black
- » 22 Kapitel + Nebenquests

## SPIELSPASS

Singletplayer 7 von 10  
Multiplayer 7 von 10  
Grafik 6 von 10  
Sound 9 von 10

70

FAZIT » Ein Hack'n'Slay-Racing-Echtzeit-Strategie-Spiel wie Underground-Metal: charmante Ideen, aber arg holprig produziert.

## DER MEHRSPIELER-MODUS

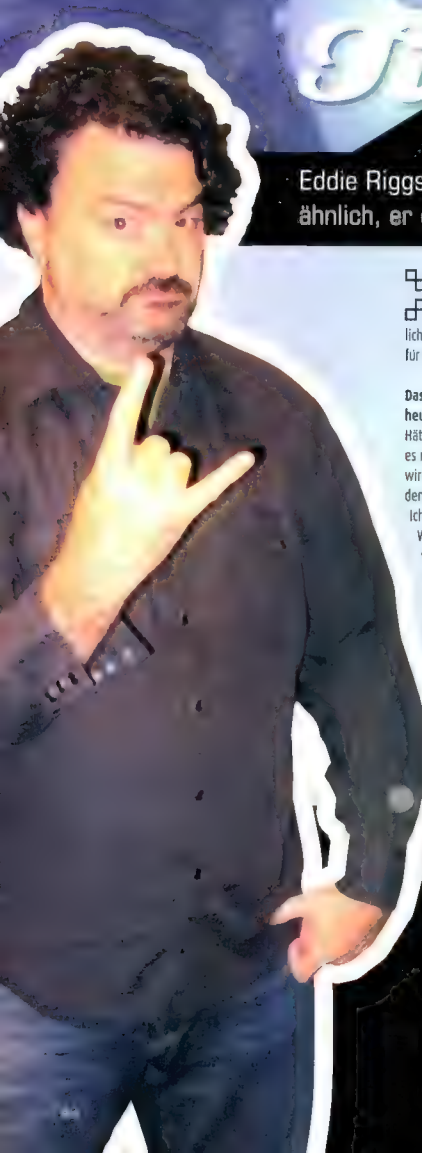
Der Multiplayer-Part besteht aus den im Hauptspiel vorkommenden Echtzeit-Strategie-Schlachten. Drei Fraktionen (Ironmaade, Drowning Doom, Tainted Coil) kämpfen auf sieben Karten; Art und Anzahl der Einheiten variieren je nach gewähltem Team – auch deren grundlegenden Fähigkeiten unterscheiden sich. Die Spielmodi sind mager: Thetät gegen konfigurierbare KI-Gegner an, meist Euch online mit Freunden oder steigt mit bis zu drei Kumpels gegen vier Kontrahenten aus dem weltweiten Netz in die Arena. Zum Testzeitpunkt kurz nach Release des Games gab es arge Probleme, Mitspieler zu finden. Verbindungsabbrüche und lange Wartezeiten waren die Regel.







Eddie Riggs' geistiger Vater sieht seinem Helden nicht nur verblüffend ähnlich, er gewann auch diesen Interview-Stage-Battle mit Leichtigkeit!



**M! Games: Wolltest Du mal Roadie werden?**

**Tim Schafer:** Nur, um für das Spiel zu recherchieren. Aber wenn man eine Firma hat, ist es ziemlich schwer, sich drei Monate freizunehmen und Verstärker für eine Band herumschleichen.

**Das letzte Mal sprachen wir 2007 über das Spiel. Wäre heute der Name "Brütal Odyssey" nicht passender?**

Hätte "Brütal Legend" nicht diesen Weg genommen, wäre es nicht das Spiel, das es heute ist. Damals in Leipzig hatten wir gar kein richtiges Spiel zu zeigen, sondern einen Trailer, den eine fremde Firma mit unseren Assets produziert hatte. Ich zeigte den damals und sagte nur: Heavy-Metal, Fantasy-Welt, Schlachten, du weißt schon. Die Leute sagten: Ich versteh's nicht, was willst du machen? Wirst du Platten auf deine Gegner schmeißen? Nein, du hast 'ne Axt und eine Gitarre! Wirst du also Songs spielen wie in "Guitar Hero"? Nö! Es ist... Argh! Jetzt können wir das Spiel einfach vorführen und die Leute verstehen es!

**Glaubst Du, dass eigenwillige Spieldesigner wie Du es heute schwerer haben?**

Weiß nicht. Es kommt immer auf die Zeitumstände an. Als wir mit "Psychonauts" angingen, hatten wir z.B. gar kein Problem, das Spiel unterzubringen, weil die Xbox neu auf den Markt kam und

frisches Kapital verfügbar war. Als wir dann den Publisher wechseln mussten, war es plötzlich viel schwieriger, weil sich kurz davor "Beyond Good & Evil" nicht gut verkauft hatte und einige Leute angingen, dumme Schlüsse zu ziehen. Es war ein kreatives, aufwändig produziertes Spiel. Also sagte man: Kreative Spiele mit hohen Produktionsstandards laufen schlecht. Man hätte auch sagen können: Französische Spiele mit Schweinen laufen schlecht! Das Timing spielt also immer eine große Rolle. Für mich persönlich ist es aber so, dass wir mit Double Fine heute alles machen könnten. Wenn wir ein Fußballspiel machen wollten, könnten wir das durchkriegen. Wir haben nur keine Ahnung von Fußball, deswegen wäre es ein schlechtes Spiel. Ein Spiel über einen Heavy-Metal-Roadie ist etwas schwieriger durchs System zu bugsieren, aber ich finde, es lohnt sich auch eher.

**Sind ironische Metal-Projekte wie "Brütal Legend", Bands wie Tenacious D oder Serien wie Metalocalypse ein Zeichen dafür, dass die erste Metal-Generation älter und selbstreflexiver geworden ist?**

Wenn man sich Metalocalypse ansieht, ist es eine Comedy-Serie über die extremen Auswüchse der Metal-Szene und deren Klischees, gleichzeitig steht mit Dethklok aber eine echte Band dahinter, die echte Musik macht. Die Typen könnten nicht solche Musik machen, wenn sie sich nur über die Szene lustig machen würden. So wie Spinal Tap, das sind Kerle, die

**Name:** Tim Schafer  
**Alter:** 42  
**Position:** Präsident und Gründer von Double Fine

#### Software:

1987: Maniac Mansion (Tool-Programmierung, SCUMM-Programmierung)  
1990: The Secret of Monkey Island (Co-Autor)  
1991: Monkey Island 2: LeChuck's Revenge (Co-Designer, Co-Autor)  
1993: Maniac Mansion: Day of the Tentacle (Co-Designer, Autor -Producer)  
1995: Vollgas (Projektleiter)  
1998: Grim Fandango (Projektleiter)  
2005: Psychonauts (Creative Director)



Inwiziger Sprung ins Gehirn: "Psychonauts".

## »Hair Metal ist nicht die Wurzel allen Übels. Sondern New Metal!«

humorvoll mit ihrer Musik umgehen, ohne sie zu verspotten. Eine Art liebevolle Hommage. Das hat aber auch was mit dem Alter zu tun. Als Teenager sieht man die humorvolle Seite dieser Musik nicht so leicht. Die nehmen das todesternst und sagen: Wage es bloß nicht, über meine Musik zu lachen! Wenn du nicht meine Bands hörst, dann bring' ich dich um! So haben wir zumindest in der High School über Keyboards gedacht. Keyboards und Van Halen haben alles ruiniert! Wenn man dann älter wird, entsteht irgendwann ein Riss und lächerliche Bands und Hair-Metaler kommen heraus. Dann beginnt man auch andere Musikrichtungen zu hören und blickt ein bisschen lockerer auf Metal zurück. Man amüsiert sich über die peniblen Aspekte und liebt noch immer, was großartig war. Zum Beispiel Ozzy Osbournes Album "Diary Of A Madman": Da ist nichts Komisches an den Gitarrensoli von "Over The Mountain" oder "Flying High Again"!

### Also denkst Du nicht wirklich, dass Hair Metal die Wurzel allen Übels ist?

Nein, Hair Metal ist nicht die Wurzel allen Übels. Sondern New Metal! Hair Metal war schon schlimmer, als er rauskam, ist aber relativ harmlos verglichen mit diesen heutigen ekligen kommerziellen Formationen, die wir mit Kabbage Boy parodieren (die Loser-Band aus dem Intro von "Brütal Legend", Anm. d. Red.). Vielleicht werde ich alt, aber wenn ich Radio höre, dann klingen da einige Sachen wie aus dem Computer. Diese Songs haben kein Herz und keine Seele. Es gibt aber immer noch so etwas wie 3 Inches of Blood, das sind immer noch richtige Bands, die ihr Ding machen, die haben wir auch im Spiel.

### Stimmt es eigentlich, dass Ronnie James Dio nicht mehr am Spiel mitmachen wollte, weil er und Ozzy Osbourne sich hassten?

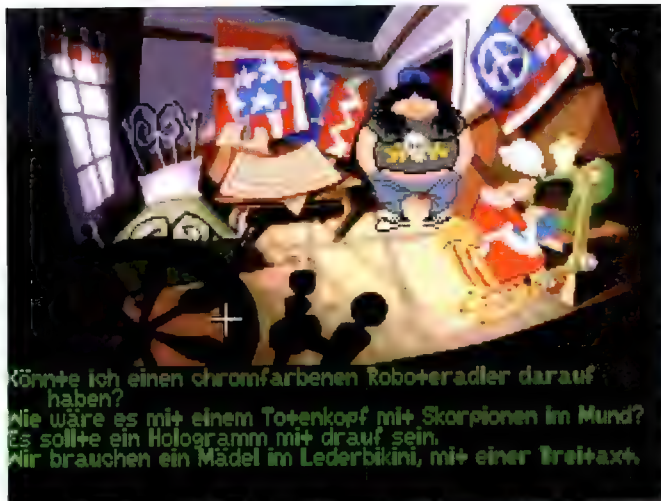
Ich hatte Aufnahmen mit Dio als Doviculus gemacht und merkte bald, dass ich eher so etwas wollte wie Tim Curry im Film "Legende". Also besetzten wir um. Ich wollte Dio gerne noch für eine andere Rolle haben, das hat dann aber nicht mehr hingehauen. Lizenz-Geschichten sind immer schwierig und es gab Komplikationen. Aber ich mag Dio und denke, dass er eine großartige Stimme hat, ich würde gerne wieder etwas mit ihm machen!

### Gab es spezielle Songs, bei denen Du sofort wusstest, dass Du sie im Spiel einsetzen möchtest?

Es gibt eine sehr kurze Liste von Liedern, die ich benutzen wollte. Songs von Black Sabbath, und ich wollte unbedingt "Mr. Crowley" von Ozzy Osbourne in einer speziellen Szene und einen anderen Song für die End-Credits. Es gab vielleicht zehn spezielle Songs, die ich für bestimmte Szenen vorgesehen hatte. Dann sagte Emily (Ridgeway, Anm. d. Red.), unse-



Im Flash-Adventure "Hostmaster and the Conquest of Humor" auf der Webseite von Double Fine sucht Tim Gags für seine GDC-Dankesrede zu "Brütal Legend"



Roter Faden: Berets Hoagie aus "Day of the Tentacle" philosophiert über US-Flaggenmotive im Heavy-Metal-Stil

re musikalische Leiterin: Das sind jetzt ungefähr fünf Prozent des fertigen Spiels! Also hörte sie sich unfassbar viele Lieder an, sprach mit Experten und wählte für jede Mission die passenden Songs. So entstand der Soundtrack.

### Gab es ein bestimmtes Plattencover, das Dich für eine Szene im Spiel inspiriert hat?

Die ganzen Cover wurden in unserem Brainstorming-Prozess gesammelt und kamen in abgewandelter Form ins Spiel. Ormagöden, das Chrom-Monster aus dem Intro, basiert z.B. auf dem Logo von Motorhead. Ich wollte unbedingt so ein vielbeiniges, stacheliges Metalbiest drin haben. Dann gibt es viele Elemente, die ich nicht genau zuordnen kann, wie den gigantischen Leichenhaufen. Ich bin mir sicher, es gibt den irgendwo auf einem Albumcover, aber ich komme nicht drauf. Und es gibt Cover wie die von Meat Loaf. "Bat Out Of Hell" sieht großartig aus, ist aber kein Heavy Metal. Die Szene nach dem ersten Boss-Fight, wo sie sich im Auto so zuzurücklehnen und aus dem Trümmerhaufen schießen, ist eine Hommage an dieses Cover. Dann natürlich Eddie, das Maskottchen von Iron Maiden. Er stand Pate für den angefallenen Look der Drowning-Doom-Fraktion im Spiel. Aber eigentlich ist es so, dass jedes Heavy-Metal-Album irgendwie in jedem Frame des Spiels steckt.

### Was ist ein Ormagöden eigentlich? Kommt der Ausdruck wirklich aus der Mythologie?

Ormagöden (reziitiert), 'das Feuerbiest, Verbrenner des Himmels und Zerstörer der Alten Welt' aus der nordischen Mythologie. Ich bin halber Norweger und mochte in meiner Jugend die alten Sagen, die ich nun für das Spiel noch einmal gelesen habe. Viele Metal-Motive basieren auf Mythen, Fantasy oder Tolkien und manche nordischen Sagen sind so verrückt, dass man sie in "Psychonauts" hätte verwenden können: eine Kuh, die das gefrorene Wasser vom Baum des Lebens ableckt, wodurch ein kleiner Mensch entsteht. Odin, der sein Auge in einen Brunnen wirft, um die ganze Welt sehen zu können. Oder der Wolf Fenrir, der Himmel und Erde verschlingt. Das wäre mal ein Bosskampf, oder?

### Denkst Du darüber nach, mal ein Spiel komplett über die nordische Mythologie zu machen?

Vielleicht? Wir hätten in "Brütal Legend" noch eine norwegische Black-Metal-Fraktion einbauen können, mit Corpse-Paint und so. Folklore ist generell eine prima Basis für

Spielwelten, da ist nämlich kein Copyright drauf und sie wird nur weitererzählt, weil die Leute sie gern mögen. Da gab es keine Marketing-Kampagne dafür, die Geschichten waren einfach gut und sehr komplex. Nicht so wie die klischeehaften Kinostories von heute. Für "Grim Fandango" war z.B. die mexikanische Folklore sehr wichtig. Da gibt es auch ein paar komplett abgefahrenere Sachen wie die Navigation im Totenreich: Du hältst eine Schüssel voller Blut vor dich und lässt einen Hühnerkopf darin schwimmen, der die Richtung angibt. Das konnte ich aber nie umsetzen.

### Klingt aber ein bisschen wie der Navigator-Kopf aus "Monkey Island"...

Ja, das ist auch ein bisschen wie in "Monkey Island". Aber was die nordische Folklore betrifft: Da waren wir mit "Brütal Legend" so nahe dran, da muss ich erst einmal etwas anderes machen.

### Was wünschst Du Dir für "Brütal Legend"?

Die Weltherrschaft und dass alle Menschen nur noch Heavy Metal hören, vor allem 3 Inches of Blood!

### Und das Worst-Case-Szenario? Sagen wir mal das Spiel... Bringt Leute um?

Ja! Äh... Nein! Sagen wir mal...

Was machst Du da gerade? Versucht Du etwa das Spiel zu verfluchen?

Gar nicht! Hör auf mich zu verwirren! Aber stell Dir mal vor, es läuft so wie bei "Psychonauts": Super Kritiken, aber es verkauft sich nicht so richtig gut. Was wirst Du dann machen?

Was ist denn das für eine morbide Frage? (lacht) Ich meine, man versucht doch immer das bestmögliche Spiel zu machen, eines, das die Leute verstehen und mögen. Dann erklärt man es so gut wie möglich, spricht mit der Presse und so und wartet dann, wie sich das Spiel schlägt. Dann geht man über zum nächsten Projekt.

### Und darüber hätte ich gerne noch etwas gehört. Ich wollte ja gar nicht so morbide sein...

Sicher habe ich Ideen und Projekte für die Zukunft. (Beginnt zu flüstern) Aber die sind alle geheim! Das Gespräch führte Max Wildgruber



## Risen



Jetzt wird's gefährlich: von KI-Freunden solltet Ihr Sicherheitsabstand halten, damit Ihr sie nicht erwischt – sonst habt Ihr eine komplizierte Klage im Hals.

„Risen“ gilt als inoffizieller Nachfolger der „Gothic“-Serie, die auf PC die Herzen der Rollenspieler höherschlagen lässt. Das Abenteuer beginnt mit Unwetter und Schiffbruch, zum Glück könnt Ihr Euch auf die geheimnisvolle Vulkaninsel retten. Hier wütet das düstere Mittelalter: Einerseits macht eine Bande finsterner Banditen das Eiland unsicher, andererseits fürchtet jedermann die rücksichtslosen Hascher der Inquisition. Mit beiden Lagern

konnt Ihr Euch im Laufe der Handlung anfreunden und für sie arbeiten, außerdem knüpft Ihr Allianzen mit weiteren Schiffsbrüchigen. In den vier Kapiteln habt Ihr maßgeblichen Einfluss auf Handlung und Gesinnung Eures Schützlings. Die vielen Missionen bringen reichlich Abwechslung, weil Ihr neben dem üblichen Bergen von Schlüsselitems auch allerhand Team-Missionen mit KI-Partnern bestehen dürft. Manche stehen Euch im Kampf zur Seite, andere locken Euch in die Falle – passt auf, mit wem Ihr Euch einlasst! Allerdings musst Ihr gelegentlich auch mächtig suchen, weil der Kompass keinen Zeiger für Aufgabenziele besitzt.

## Helden-Handling

Die Kämpfe gegen Wildtiere, Wege-lagerer und Soldaten gewinnt Ihr in Echtzeit: Mit Schwert und Stock, Armbrust und Bogen nehmt Ihr die Feinde aufs Korn. Je vier Items und Special Moves oder Zauber lassen sich zur direkten Anwahl auf Steuerkreuz und Feuertasten legen, so gehen die Kämpfe weitgehend spielerisch von der Hand. Allerdings vollführen viele Feinde geschickte Ausfallschritte: Mit der hakeligen Steuerung ist es nicht leicht, sie wiederholt anzuvisieren. Zudem kann man die Kamera nicht um den Helden drehen, sondern nur in drei Zoom-Stufen hinter ihm



Es ist eine tolle Welt, die Ihr entdeckt: viele Werkzeuge wie Fackeln, Detminer, Hammer und Holzsa-

schweben lassen – achtet im Kampf auf den toten Winkel! Richtig knifflig wird es, wenn ein Kamerad in der Nähe ist: Wenn ihn Eure Klinge versehentlich streift, wendet er sich gegen Euch. Ein falscher Knopfdruck kann Euch so nicht nur die Mission, sondern auch die Freundschaft eines ganzen Dorfes kosten – das kann ganz schön nerven. Zum Glück wird alle paar Schritte automatisch gespeichert, Ihr müsst nur selten langere Märsche wiederholen. Die

Bedienung der Charakter- und Questmenüs schließlich ist umständlich ausgefallen. [oe](http://oe)



Oliver Enne

Das offene, technisch durchwachsene Inselabenteuer bietet Rollenspielern viele Freiheiten: Man kann den Helden individuell entwickeln, sich auf verschiedene

GUT

Seiten schlagen und abseits der Aufträge auf Erkundungstour gehen. Die Missionen bergen manch böse Überraschung, gelegentliche Schalterrätsel lassen Euch auch mal grübeln. Man merkt allerdings, dass die Steuerung ursprünglich für die Maus optimiert wurde, mit dem Joypad gehen Kämpfe und Heldenmanagement stellenweise holprig vorstatten. Da hüpfen die Feinde im Kreis aus Eurem Blickfeld, so dass Ihr die Kamera ständig nachstellen musst. Und bei Gesprächen klickt man die Option 'Ende', anstatt z.B. die B-Taste zu drücken – solche Unannehmlichkeiten haufen sich und sorgen für so manches Frusterlebnis. Schade, denn die Atmosphäre ist herrlich gruselig.

Entwickler: Piranha Bytes, Deutschland  
Hersteller: Koch Media  
Im Handel: 60 Euro

Unterstützt: bis 1 Spieler,  
Sprache: deutsch, Text: deutsch

- tolle Gruselatmosphäre
- viele gut integrierte Bänke
- einige überraschende Wendungen
- viele Team-Aufgaben mit KI-Kompanen
- unheimlich gute Soundeffekte

**SPIELSPASS**

5 von 10  
ML: toller  
Grafik: 6 von 10  
Sound: 6 von 10

**72**

FRITZ: „Lost“ im Mittelalter: Erkundet als Schiffsbrüchiger eine unheimliche Insel und kämpft mit der holprigen Steuerung.



Bei den meisten Gesprächen dürft Ihr zwischen einigen Themen wählen





# Borderlands

PS3 360 Action-Rollenspiel


**M!**  
HIT


Der fiktive Wüstenplanet Pandora ist ein Moloch aus Müllbeisungen, Las-Vegas-inspirierten Leuchtschildern und durchgeknallten Typen. Der Level jedes Gegners verrät seine Stärke, der anrückende Muskeberg im Hintergrund zwingt uns zur Flucht.

Pandora und ihre Buchse stehen für alles Schlechte der Welt – und für Hoffnung. Ein passender Name für den Schauplatz des Shooter-Abenteuers "Borderlands". Das Schlechte ist der unwirtliche Wüstenplanet selbst, verdorben von vagabundierenden Banditen, Psychopathen und traurigen Einzelschicksalen. Die Hoffnung verkörpern vier gestrandete Kämpfer, von denen

Ihr zu Beginn einen wählt. In Habacht-Stellung stehen der bullige Berserker Brick, der drahtige Scharfschütze Mordecai, die schöne Sirene Lilith und der abgebruhnte Krieger Roland. Jeder der Recken hat seine persönliche Mission auf Pandora, allen gemein ist aber die Suche nach der "Kammer", die unermesslichen Reichtum beschert. Um es kurz zu machen: Die Story in "Borderlands"

ist praktisch kaum vorhanden und das Wenige obendrein schwach präsentiert. Die Stärke liegt vielmehr in der cleveren Verzahnung einer RPG-Spielmechanik mit Ego-Shooter-Ballereien. Freunde des schnellen Abzugs seien gewarnt: Erwartet kein "Call of Duty"-Shooter-Fest, sondern vielmehr Echtzeit-Kämpfe im Stile eines "Mass Effect" oder "Fallout 3". Kopfschüsse führen nicht zum sofortigen Tod, sondern münden in einem kritischen Treffer, der Bonusschaden verursacht. Schluckt der Gegner Blei, signalisieren Euch aufplappende Zahlen die Schadenstreffer. Rollenspiel-typisch auch die Belohnung: Für erledigte Gegner und Missionen erhalten wir Geld, Erfahrungspunkte und neue Ausrüstungsgegenstände – vornehmlich Waffen, gelegentlich Schutzschilde und klassenspezifische Mods, die die Charakterwerte aufbessern. Ab Level 5 schaltet jeder Held zudem seine auflevelbare, besondere Fähigkeit frei: Lilith macht sich kurzzeitig unsichtbar, Roland stellt



Michael Herde

Aus Sicht eines Ego-Shooter-Fans begeistert mich "Borderlands" nicht. Zwar funktioniert die Steuerung einwandfrei und der atmosphärische Cel-Shading-Stil überzeugt weitgehend. Allerdings sind weder Gegner noch Schauplatze besonders abwechslungsreich, auch die Missionen ähneln sich schnell. Die Rollenspielkomponente von "Borderlands" zwingt zum Aufleveln, vor allem, wenn ich eine coole Level-30-Knarrie finde, die ich noch nicht benutzen darf. Philip findet das motivierend, mich hat die Monsterklopperi im Auflevel-Wahn schon bei "Diablo" gelangweilt. Praktischerweise zieht mich der erfahrenere Kollege im Koop-Modus mit und ich steige schneller auf. Bis dahin sterbe ich aber im Sekundentakt und leere zahllose Magazine in einen einzigen Feindestrieb. Schade: Eine Übersichtskarte, auf der man ganz Pandora sieht, fehlt.

einen Geschützturm auf, Brick stürzt sich mit stählernen Faustn in den Nahkampf und Mordecai lässt seinen Falken fliegen, der Gegner angreift. Die Abklingzeit jeder Spezialattacke liegt wohl dosiert zwischen 30 und 100 Sekunden.

## Waffen regieren die Welt

Antriebsfeder von "Borderlands" ist das Jäger-und-Sammler-Prinzip, das schon Hack'n'Slays wie "Diablo" und "Baldur's Gate" zum Zeitfresser machte – die Suche nach immer besseren Waffen ist endlos. Schießen findet Ihr zahlreich in Kisten, auch Gegner und insbesondere die Obermotze hinterlassen fette Wummen. Praktisch: Per Knopfdruck stellt Ihr zwei Waffen vergleichend gegenüber, zudem lassen sich diese nach Farben sortieren. Wie in Online-Rollenspielen sind Standardknarren weiß markiert, es folgen grüne, blaue und lila Kennzeichnungen. Die seltenen Elite-Knarren erkennt Ihr an



PS3 Vier Freunde müsst Ihr sein: Wählt zu Beginn Euren Charakter – jeder mit besonderen Fähigkeiten. Waffen sind glocklicherweise nicht klassenspezifisch.



PS3 Blick durch einen Sniper-Aufsatz. Rollenspieltypisch zeigen Zahlen erfolgreiche Treffer an. Für jeden dritten Tod werdet Ihr übrigens zur Kasse gebeten (links).



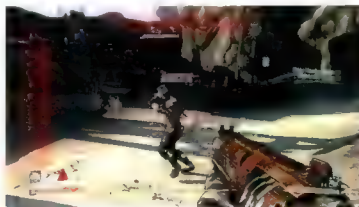
360 Große Distanzen überwindet Ihr mit Kampfpfluggies und später nach Beendigung einer Quest per Schnellreiseseystem – allerdings mit langen Ladezeiten.



366 Die Nebenmissionen ähneln sich in der Struktur und spinnen die dünne Handlung weiter. Die Pipeline-Explosion kommt in der Nacht am besten zur Geltung: die Tageszeiten wechseln dynamisch



366 Shooter-Standard: Klemmt Euch optional hinter Bordgeschütze, deren Sitz Ihr allendings erst erobern musst



364 Bosse stecken viel ein und sind ohne taktische Manöver nicht zu knacken – so nah wie im Bild solltet Ihr nicht vorrücken

der orangen Färbung.

Gearbox bewarb sein Action-Rollenspiel zwar mit der Fülle an über drei Millionen Schießereien, das ist aber Augenwischerei. Die Waffenauswahl hält sich an gängige Shooter-Konventionen und spaltet sich in Revolver, Maschinenpistole/Gewehr, Schrotflinte und Granatwerfer, variiert durch Spezialeigenschaften wie Säure- oder Explosivschaden. Daraus generiert das Spiel zufallsbedingt beliebige Kombinationen – ein Eldorado für Item-Jäger.

Pandora ist beherrscht von Wustensand und durftig gezimmerten Baracken mit entsprechend gesichtslosen NPCs. Die Fragestube verzieren keine Miene und haben kaum

etwas zu sagen – ihr dafür zu lesen. Dabei hatte diese offenkundig "Mad Max"-inspirierte Welt doch so viel zu erzählen. Spätestens in der ersten größeren Stadt nach 15 Stunden ballern dem Erkunden (nehmt Euch zum Durchspielen das Dreifache an Zeit) fällt Euch das limitierte Spieldesign auf. Das Geschehen ist trotz atmosphärischer Cel-Shade-Grafik trist, die Welt von "Borderlands" lebt nicht, sondern wartet darauf, von Euch gesäubert zu werden. Auch die Aufgaben wiederholen sich: Töte x Gegner, bringe Gegenstand A nach B oder suche das Odland nach diversen Objekten ab. Das ist makaber verpackt, wenn zum Beispiel ein Geselle sein abge-

rissenes Bein wiederhaben möchte oder ein saufender Informant nach zwei Dutzend Bierflaschen verlangt. Allerdings läuft es stets auf das Gleiche hinaus: alles toten, alles einsammeln.

Zum Sightseeing in der großen, aus unzähligen Teilabschnitten bestehenden Welt von Pandora kommt ihr ohnehin nicht, denn an jeder Ecke wartet mordhungriges Feindvolk. Ebenso wie Waffen und Ausrüstung sind auch Gegner an ein Level gekoppelt. Ab zwei Stufen über Eurem Erfahrungswert habt ihr keine Chance, gegen die respannenden Feinde zu bestehen. Immer wieder fällt Euch "Borderlands" an, in der Pampa Euren Level zu steigern. Dabei wird

## GESCHNITTEN

Die deutsche Version ist dezent an den hiesigen Markt angepasst. So spritzt weniger Blut, aber immer noch ausreichend zur gut sichtbaren Trefferrückmeldung – auch bei Kopftreffern. Platzen die Schadel fehlen dagegen, dafür laufen und schreien brennende Gegner in der deutschen Fassung. Die zynischen, herablassenden Kommentare nach erfolgreichen Abschüssen hat Take 2 dagegen gestrichen.



SUPER

Phosphor

Schon lange habe ich kein derart motivierendes Hack'n'Slay in mein Laufwerk eingeschoben – was auch daran liegt, dass dieses Genre auf Konsole unterrepräsentiert ist. Dennoch erinnert "Borderlands" jeden "Diablo"-Veteranen an die Tugenden eines genusslichen Action-Rollenspiels: Sammeln, Vergleichen, Horten. Nicht zu vergessen, seinen Erfahrungslevel nach oben zu treiben. Wobei Gearbox in diesem Fall übertreibt und den Spieler aufgrund des beinhalten Schwierigkeitsgrades ein ums andere Mal zum Hochleveln zwingt, insbesondere die Bosse sind eine harte Nuss und verlangen taktisches Vorgehen – belohnen aber mit epischen Waffen und tiefer Genugtuung. Die kaum erhellende Story vermisst ich nicht. Endlich muss mal keine Welt gerettet oder einer Regierung gedient werden, sondern ich strebe nach meinem eigenen Vorteil. Selbst im vorzüglichen Koop-Modus, wenn ich Mitstreitern die beste Ausrüstung wegschnappe

nicht der Fehler wie in "Oblivion" oder "Fallout 3" begangen, dass Feinde mitleveln. Da immer wieder neue Nebenmissionen in bereits befreiten Gebieten angeboten werden, lohnt sich eine Rückkehr nicht nur wegen der Erfahrungssteigerung. Ehemals übermächtiges Feindvolk pustet ihr mit breitem Grinsen um. Das ist gerade im Koop-Modus nützlich, wenn ihr schwächeren Mitspielern beim Questen helft. Nur habt ihr dann das Problem, die Beute gerecht aufzuteilen – ein Duell lost'st'pu

## DER MEHRSPIELER-MODUS

Bis zu vier Spieler können sich gemeinsam auf die Suche nach der Kammer machen und jederzeit ein- und aussteigen. Im Team passt sich die Feindstärke an und es tauchen Elite-Gegner auf – besonders harte Brocken. Wir beobachten Low-Level-Charaktere mitzunehmen ist nicht sinnvoll, da sie permanent sterben und ihr daraufhin vom überzähligen Feindvolk rasch geplättet werdet – auch wenn Frischlinge extrem schnell in der Stufe aufsteigen. Grundsätzlich lohnen die Koop-Einsätze, da sie höherwertige Beute versprechen als im Solo-Modus. Zudem ist die Klassenverteilung perfekt: Der Berserker zieht im Nahkampf die Aufmerksamkeit der Gegner auf sich (die klassische "Tank"), der Jäger sorgt für viel Schaden ("Damage Dealer") und der Soldat fungiert als Heiler und Unterstützer. Sinkt die Lebensanzeige auf null, könnt ihr während eines kurzen Zeitfensters von Verbündeten geheilt werden – unabhängig davon, ob derjenige ein Medikit mit sich trägt oder nicht. Uneinigkeiten entstehen im Duell entweder an Ort und Stelle im Nahkampf oder in den speziellen Arenen im klassischen Deathmatch. Praktisch: Danach habt ihr volle Munitionsvorräte aller Waffen.



Entwickler: Gearbox, USA  
Hersteller: Take 2  
Titelname: im Handel  
Preis: 70 Euro

Unterstützt: bis 4 Spieler (online), Sprache: deutsch, Text: einstellbar

- 160 Missionen & Aaffengattungen
- 3 Hauptgebiete unterteilt in Zonen
- keine Rasse, nur Belohnung gefragt
- zusätzlich online Konsole

## SPIELSPASS

Spiegelbauer  
Multiplayer  
Grafik  
Sound

86

Knackiger Grenzgangster aus zynischem Endzeit-Rollenspiel und flotten Ego-Shooter mit süchtig machender Item-Jagd.



# Dead Space Extraction



Zu zweit macht EAs Geisterbahn doppelt Spaß. Vor allem dank Audiologs aus dem Remote-Lautsprecher oder Nachlade-Tricks

Der brutale Weltraum-Horror "Dead Space" sorgte im letzten Jahr für hämmenden Puls, schweißige Hände und staunende Münder: Vor extrem beklemmender Kulisse zerlegte Einzelkämpfer Isaac an Bord des Minenraumschiffes USG Ishimura mutierte Besatzungsmitglieder in blutige Einzelteile. In die gleiche Kerbe schlägt nun auch der Wii-exklusive Lightgun-Shooter "Dead Space Extraction". Doch wo selbst der exzellente Vorgänger seine Genre Grenzen nicht zu durchbrechen vermochte, gelingt es den Entwicklern nun mit dem Story-Prequel, die Sparte der Lichtpistolen-Scharmützel neu zu erfinden und sämtliche Genrekollegen zur Kirmesknallerei zu degradieren.

Euer Abenteuer beginnt wenige Stunden vor Teil 1 und kurz nach Entdeckung des Markers auf dem Planeten Aegis VII, wo das unheimliche Artefakt einen Großteil der Besatzung in den Wahnsinn treibt oder in abscheuliche Bestien verwandelt. Im Verlauf der rund sechsstündigen Kampagne von "Extraction" verfolgt

Ihr die letzten Stunden der Besatzungsmitglieder auf der Ishimura und in angrenzenden Kolonien. Aus Sicht mehrerer Überlebender kämpft Ihr Euch in teils ausschweifenden Zwischensequenzen, die zusammen mit der fulminanten audiovisuellen Präsentation maßgeblich zur Atmosphäre beitragen, durch überwiegend dunkle Gänge. Auch bekannte Orte aus "Dead Space" – darunter die Kommandobrücke oder Bahnstationen – bereinigt Ihr mit bis zu vier Waffen von allerlei vertrauten Ungestalten, deren Gliedmaßen Ihr möglichst munitionssparend abtrennt

## Lightgun Action mit Pfiff

Wählt dazu mit dem Analogstick Impulsgewehr, Pistole oder Flammenwerfer, auch ungewöhnliche Todbringer wie rotierende Sägeblätter, eine Schockwellenwumme oder den Plasmaschneider legt Ihr auf die Richtungen des Sticks. Zusätzlich bietet jede Waffe einen alternativen Feuermodus, für den Ihr die Remote



Kooperativ wie nie: Während ein Spieler auf der linken Seite Gegner abwehrt, absichert ihn rechts im fliegenden Wechsel knifflige Hacken-Einlagen

um 90 Grad seitwärts kippt. So wird aus der Nietenpistole schnell ein Werkzeug zum Verschrauben von Metallplatten – nur eine von vielen Geschicklichkeitseinlagen, die den Balleralltag angenehm auflockern!

Mit einem Partner an Eurer Seite läuft "Dead Space Extraction" zur Hochform auf: Immer wieder entbrennt ein Wettstreit um die Munition im Bildhintergrund, während Euch die Cutscenes zur Unlätz-



SPIELER

"Extraction" wischt mit der Genrekonzurrenz den Boden auf. Neben der sensationellen Grafik und dem industrial-Sound zeigt vor allem die fehlerfreie Steuerung, wozu die Wii-Hardware in der Lage ist: Hier hakt und zuckt einfach nichts!

Darüber hinaus liefern der Koop-Modus und intelligente Geschicklichkeitseinlagen frische Impulse im limitierten Lightgun-Genre. Während der oft recht langen Cutscenes mit Wackelkamera versuche ich gerne, meinem Mitspieler Munition mit dem Kinese-Strahl vor der Nase wegzuschnappen. Besonders freue ich mich über die Rückkehr des Stasis-Strahls sowie die intensiven Kämpfe, die mich schnell vergessen lassen, dass ich hier auf Schienen durchgeführt werde. Leider erschwert die fehlende deutsche Sprachausgabe das Verständnis der Story und manche Schnitte zu Spielbeginn fallen unsonst auf

keit verdammt. An vorgegebenen Stellen wechselt Ihr Euch zudem beim Hacken ab, seht Euch für kurze Zeit frei um oder wählt alternative Routen.

Abseits der Story fordert der Challenge-Modus mit etlichen Gegnern und bietet puristische Lightgun-Aktion für Cursive-Gegner. *mh*

## GESCHNITTEN

Für die 18er-Fragebausteine musste Electronic Arts in Deutschland die Schere ansetzen. Während der Vorgänger ungeschnitten durchging, dürft Ihr nun bei Menschen, die Euch in den ersten beiden der zehn Kapitel angreifen, weder Kopf noch Gliedmaßen abtrennen. Sterbeanimationen wurden laut Hersteller generell abgemildert. Ein Bosskampf wurde ebenfalls geändert, um eine Szene mit Selbstverstümmelung zu vermeiden.



Während der Cutscenes dringt es sich wie Kinese-Sorah-Bon zu sammeln

Entwickler: Visceral Games, USA  
Herausgeber: Electronic Arts  
Termin: im Handel  
Preis: 50 Euro

Unterstützt: bis 2 Spieler  
Sprache: englisch, Text: einstellbar

- viele Schwerelosenszenen im Vakuum-Bereich
- 4 Schwierigkeitsstufen: 2 von Beginn an
- 6 Kapitel des Digital-Climax freigeschaltet
- spielbar mit Remote-Ausgabe oder Zapper
- Einstieg in Koop-Modus jederzeit möglich

## SPIELSPASS

Singepayer  
Multiplayer  
Grafik  
Sound

87

Blutiges Lightgun-Fest für zwei Spieler mit genialer Präsentation, intelligentem Leveldesign und hervorragender Steuerung.

# Fairytale Fights

PG-13 Action

Das holländische Game-Factory-Team hat deutsche Märchenbücher gewälzt, offensichtlich lange "Lego Indiana Jones" gezeugt und beides mit einer kraftigen Portion "Happy Tree Friends" verquickt – heraus kommt "Fairytale Fights", eine geradlinige und spielerisch simple sowie bluttriefende Actionkei-lerlei. Die dürft Ihr wahrweise allein oder im Team angehen; Einsteigen

ist für weitere Spieler jederzeit möglich, Aussteigen leider nicht. Aus einer Perspektive von schräg oben, die für unseren Geschmack etwas zu weit entfernt ist, verfolgt Ihr das blutige Treiben Eurer Märchenfiguren – mit Rotkäppchen, Schneewittchen & Co. hackt Ihr das Leben aus den Bewohnern.

Über 100 verschiedene Waffen (die in Heerscharen in Kisten schlummern) setzen die Fabelfiguren ein – leider fehlen individuelle Eigen-

schaften fast gänzlich; ein Mixer richtet die gleichen Verletzungen an wie Zahnbürste oder Schinken. Mit Klingenwaffen hingegen dürft Ihr angeschlagene Feinde zersäbeln – dann setzt eine kurze Einblendung den Splattereffekt groß, aber oftmals schlecht erkennbar in Szene. Welche Körperteile Ihr den Märchenkreaturen abtrennt, könnt Ihr nicht steuern. Gelegentliche, mittelpotente Geschicklichkeitspassagen tauschen nicht darüber hinweg,

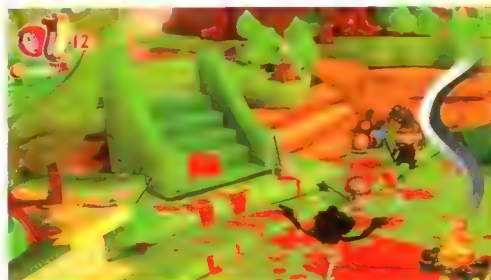
dass Ihr von einer Schlägerei zur nächsten watschelt; Geisterbarrieren und steter Feindnachschub dehnen die Spieldauer – Ihr werdet einige Stunden im Märchenland verweilen. Das Ungewöhnlichste an "Fairytale Fights" ist die Schlagsteuerung – mittels rechtem Stick teilt Ihr in die Richtung, in die Ihr gerade blickt, aus. Das fühlt sich gut an, nur bei Schusswaffen ballert Ihr oft ins Leere. *ms*



Matthias Schmid

Ach, ist das langweilig... Ständig haue ich Trupps von Feinden mit den immer gleichen, anspruchslosen Moves zu Klump – schon nach einer Stunde macht mir nicht mal

mehr die saltige Comic-Gewalt Spaß. Trotz der reizvollen Grundidee, trotz der hübschen Superbunt-Optik und trotz der ordentlichen Steuerung – denn einfallsreiche Abschnitte oder kleine Rätsel kennt Ihr an einer Hand abzählen; die dezent taktischen Bossfigs zählen noch zu den Highlights. Am meisten wundert mich, dass ich nicht ein Mal richtig lachen musste – lustig ist das Spiel leider nicht. Vielleicht ja, weil die Figuren stumpf sind.



360 Haue ich den nächsten Feind besser mit der Axt, oder dem Hammer klein? Ihr habt die Wahl – praktischere Weise dürft Ihr eine Waffe im Tornister verstauen.

Entwickler: Playlogic Game Factory, Holland  
Hersteller: Playlogic  
im Handel  
Preis: 50 Euro  
Unterstützt: bis 4 Spieler (online),  
Text: einstellbar

- 4 spielbare Märchenfiguren
- "Friendly Fire" an- und abschaltbar
- erscheint ungeschnitten in Deutschland
- wer stirbt, verliert nur Punkte, taucht aber sofort an Ort und Stelle wieder auf

**SPIELSPASS**

Singleplayer: 5 von 10  
Multiplayer: 6 von 10  
Grafik: 7 von 10  
Sound: 6 von 10

**60**

**Fazit:** Trotz pliffriger Optik ein spielerisch eintrübnis Märchenmussaker ohne Anspruch – nur mit mehreren Metzgern einen Blick wert.

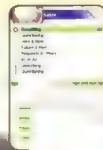


**HMH**

## Vokabeltrainer

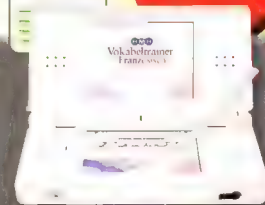
**ENGLISCH | Französisch | SPANISCH**

Lernen Sie bis zu **4 000** neue Wörter aus allen wichtigen Bereichen des Alltags



**Andere tolle  
Funktionalitäten**

- Vokabeltrainer
- Wörterbuch
- Sprachlabor
- Quiz



Nintendo DS (TM) ist ein

NINTENDO DS

Houghton Mifflin Harcourt

**HMH**



## Grand Theft Auto: Episodes from Liberty City

360 Action Adventure

M!  
HIT

Lasst stielecht die Hüften kreisen. Luis Lopez ist nicht nur Mitbetreiber zweier Nachtclubs, er nutzt sie auch zum eigenen Vergnügen. Das Tanzessen im Schwemmschuppen 'Hercules' dient allerdings nicht als Aufreißversuch.



SUPER

Ulrich Steppberger

In Liberty City steckt tatsächlich noch jede Menge: Wer gedacht hat, nach "GTA IV" wüsste er schon alles über die Stadt, wird mit den "Episodes" eines

Besseren belehrt. "The Lost and Damned" punktet mit dem Biker-Ansatz, durch den Motorradrauten unterhaltsamer wurden. "Gay Tony" gefällt mir aber noch etwas besser: Das liegt zum einen an den Charakteren, deren Macken mehr an die alte "GTA IV"-Garde erinnern, zum anderen an der größeren Beschäftigungsvielfalt. Das Tanzen schwingen, von Wolkenkratzen springen und Golfbälle durch die Gegend dreschen – in Liberty City wird es nicht langweilig. Die Hauptmissionen fallen dank meist großzügiger Rücksetzpunkte angenehm stressfrei aus und erzählen wieder interessante Geschichten. Habt Ihr von "GTA" die Nase noch nicht voll, müsst Ihr dieses Doppelpack haben

Dem digitalen Vertrieb mag die Zukunft gehören – in der Gegenwart bleibt selbst die aktuell erfolgreichste Spieleserie dem traditionellen Disc-Medium treu. Darum erscheinen die Xbox-360-exklusiven Download-Episoden zu "GTA IV" entgegen früherer Ankündigungen doch noch auf DVD: "Episodes from Liberty City" beinhaltet "The Lost and Damned" und "The Ballad of Gay Tony".

– beide Kapitel zockt Ihr im Gegensatz zum Online-Angebot sogar ohne das 'Mutterspiel'.

## Mit Blei und Rhythmus

Nachdem das Biker-Abenteuer "The Lost and Damned" bereits seit Februar erhältlich ist (alles dazu in M! 03/09), konzentrieren wir uns auf die frische Episode: Bei "The Ballad of Gay Tony" schlüpft Ihr in die Rolle von Luis Lopez, seines Zeichens der wichtigste Handlanger der Titelfigur. Weil sich Tony bei seinen Nachtclub-Geschäften verkalkuliert hat und gleich mehreren zwielichtigen Gestalten eine Menge Geld schuldet, müsst Ihr allerlei Aufträge annehmen, um aus der misslichen Lage wieder rauszukommen. Wie üblich werdet Ihr in jeder der knapp 30 Missionen per Radar zum Einsatzort gelöst, um unliebsame Zeitgenossen zu eliminieren, Botenfahrten zu erledigen oder als Schutzengel einem Deal beizuwohnen. Nebenbei kümmernt Ihr Euch um den Nachtclub-Betrieb und dreht als Sicherheitsmann Eure Runden. Luis stehen zudem



M! Müde von der Dunkelheit der Disc-Internat? Ein schief gealterter Auftrag sorgt dafür, dass Ihr im Tanzschuppen um Euer Leben balancieren müsst.

eine neue Freizeitbeschäftigung offen: Auf der Tanzfläche turtelt Ihr in einem Rhythmus-Minispiel mit Mädels, beim Golf locht Ihr geschickt auf der Range ein oder Ihr betätigt Euch als todesmutiger Basejumper. Für alte Kumpels nehmt Ihr an Drogenkrieg-Aufträgen in der ganzen Stadt teil oder Ihr chillt vor der Glotze, die mit ein paar neuen Serien aufwartet – darunter die schreiend komische Anime-Hentai-Parodie "Princess Robot Bubblegum".

Pro Episode kommt Ihr auf über

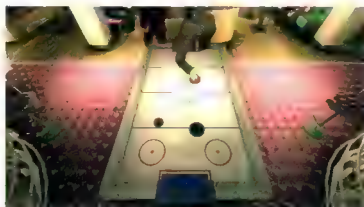
15 Stunden Spielzeit: Dabei wird zwar nicht ganz das epische Gefühl des Hauptspiels erreicht, aber kompetente Gangster-Unterhaltung geboten. Da stört es auch nicht weiter, dass der Zahn der Zeit inzwischen etwas an der "GTA"-Optik genagt hat und innovative Neuerungen ausbleiben, us

## ONLINE-KAUFP? AUCH!

Wer im Frühjahr "The Lost and Damned" als Download erworben hat, wird von Rockstar nicht zum Doppelkauf gezwungen. Die neue Episode "The Ballad of Gay Tony" ist zeitgleich mit der DVD-Veröffentlichung auch online erhältlich und wird wieder etwa 2 GB Festplattenspeicherplatz sowie "GTA IV" zum Start benötigt. Der Preis beträgt 1.600 Punkte bzw. etwa 20 Euro – damit spart Ihr in der Summe knapp 5 Euro gegenüber der Ladenfassung. Dafür bekommt Ihr aber nicht den praktischen Stadtplan und könnt die Downloads nicht gebraucht verkaufen.



360: Lange hat's gedauert, aber für "Gay Tony" öffnet endlich die Golf-Ränge von Liberty City (links). Ein entspanntes Match am A-Hockey-Tisch (rechts) ist auch schon bei "The Lost and Damned" möglich – sofern Ihr die nervöse Steuerung bezwingt.



Entwickler: Rockstar North, Schottland  
Hersteller: Take 2  
Termin im Handel: 45 Euro  
Preis:

Unterstützt bis 16 Spieler (online),

Sprache: englisch, Text: einstellbar

- beide Download-Episoden auf einer DVD
- unbenutzte "GTA IV"-Spielplätze
- exklusiv mit neuen Protagonisten
- zusätzlich eine Online-Mod- und versch. andere kostenlose Freizeitmöglichkeiten

SPIELSPASS

Singelplayer  
Multiplayer  
Grafik  
Sound

92

Der doppelte "GTA"-Nachschlag ist frustig so gut wie Teil 4 und zeigt viele unterhaltsame neue Seiten der Stadt auf.

# GTA: Chinatown Wars

PS3 Action-Adventure



1. Rabbat wie immer: Auch wenn der Cartoon-Look der Grafik eine gewisse Grundlichkeit und Vorgabe hat, wird mit Gewalt und Blutachen nicht gespart.

Von Beginn an geheim gehaltene Umsetzung oder nach den nicht weltbewegenden Verkaufszahlen des DS-Originals kurzfristig anberaumte Zweitverwertung? Rockstar will's nicht verraten, deshalb wissen wir nur eins mit Sicherheit - "Grand Theft Auto: Chinatown Wars" gibt's jetzt auch für die PSP.

Entwickler Rockstar hat den Look der alten Episoden ignoriert und dafür Perspektive und Design der DS-Vorlage beibehalten: Ihr betrachtet das Geschehen also aus einer leicht schräg gekippten Vogelperspektive, in der kleine Personen und Fahrzeuge herumwuseln, auch die dezenten schwarzen Konturen nach Cel-Shading-Art sind nicht verschwunden. Selbst die Storysequenzen wurden "nur" überarbeitet, es bleibt also bei Cartoon-Standbildern und Untertiteln. Das haut PSP-Zocker sicher nicht vom Hocker, doch im Direktvergleich mit der DS-Fassung sieht die Grafik besser aus: Detaillierte Texturen und vor allem schickere Lichteffekte sorgen für Atmosphäre. Sämtliche Elemente, die



PSP: Auf der PSP wurden Dual-Screen-Darstellungen durch sinnvolle Splitscreens oder Einklinken ersetzt.

auf Nintendos DS mit dem Stylus bedient wurden, habt Ihr jetzt mit Buttons und Analogscheibe im Griff. Das hat zur Folge, dass einige Minispiele wie das Autoknacken sogar einfacher ausfallen, während z.B. die Bedienung des PDA etwas sperriger ausfällt.

Ansonsten wurde etwas am Feintuning gefeilt, nennenswerte Neuerungen gibt es nur zwei: Ein zusätzlicher Charakter erteilt Euch einige neue Aufträge (die aber für die Hauptstory nicht relevant sind) und es kamen fünf Radiosender mit etwa 100 Minuten frischer Musik hinzu. us



Und Spannungsgel...

Auch wenn viele DS-Besitzer damit scheinbar nichts anfangen konnten, ich habe "Chinatown Wars" auf der Klappkonsole geliebt. Die Stärken des Abenteuers wurden

konsequent auf die PSP übertragen: Story, Humor, Charaktere, einfallsreiche Aufträge - das wird alles auch Sony-Gangstern gegönnt. Trotz ein paar fummeliger Momente stört auch das Fehlen der Touchscreen-Bedienung nicht weiter. Als Fan des Grafikstils habe ich kein Problem damit, dass Rockstar kein "volles" 3D-Erlebnis draus gemacht hat. Lasst Euch vom ungewöhnlichen Look nicht abschrecken. Was im Liberty City der PSP abläuft, ist gewohnt hochkarätig: "GTA"-Kost - ein Zweitkauf für Besitzer der DS-Fassung lohnt wegen der paar neuen Elemente aber nicht.

Entwickler: Rockstar Leeds, England  
Herzstück: Take 2  
Termin: im Handel  
Preis: 40 Euro

Unterstützt: bis 2 Spieler, Text: einstellbar

- beibehalten: Grafikstil der DS-Fassung bei
- Steuern: Kontrollen gut umgewandelt
- neu auf PSP: einige zusätzliche Missionen und 100 Minuten Musik

SPIELSPASS

Singleplayer  
Multiplayer  
Grafik  
Sound

90

W: Wer kein "GTA" im Stil der beiden PSP-Vorgänger erwartet, wird mit einem rundum gelungenen Gangster-Epos beglückt.

## DAS INTERNET IST WIRR UND VOLLER GEFAHREN

"Podcast jeden Freitag!"



"Blog Alarm!"

"Updates bis der Mechaniker kommt!"



"Kämpfe wie ein Roboter!"



"Humanoid darf das Forum nicht erreichen!"



MANIAC.DE



# Operation Flashpoint: Dragon Rising

PC



Mehr als nur Transportmittel: Nutzt Fahrzeuge als mobile Deckung!

Auf PC gilt "Operation Flashpoint" als Kult-Shooter, den eine umfangreiche Modding-Community bis heute mit neuen Missionen versorgt: Mit "Dragon Rising" will Euch Codemasters die taktischen Schlachten ans Herz legen. Hier folgen alle Soldaten aufwändigen KI-Skripts, die den Ablauf jeder Mission vielfältig variieren. Im Gegensatz zu anderen Shootern lassen sich so z.B. die Laufpfade der Feinde nicht auswendig lernen, sie reagieren auf jede Situation individuell. Zudem simuliert Codemasters allerhand Details wie Schallgeschwindigkeit und Verletzungen, die Soldaten beeinträchtigen oder gar verbluten lassen – mit etwas Geduld kommt der Sieg manchmal von ganz allein.



Als Taktik-Fan bin ich von "Dragon Rising" begeistert: Das riesige Terrain und die vielen Möglichkeiten bringen meinen Experimentiergeist so richtig in

Fahrt – ich kann mich Stunden in einer Mission aufhalten und spannende Abenteuer abseits der Handlung erleben. Der variantenreiche Ablauf der Einsätze und Koop-Verstärkung rechtfertigen den hohen Schwierigkeitsgrad, schließlich läuft vieles beim nächsten Versuch anders ab – da kann man mal Glück, aber auch Pech haben. Für Neulinge ist der Taktikschinken allerdings ein schwerer Brocken, der keinerlei Einstiegshilfen bietet: Es gibt keinen Trainingslevel, nur Topkassen mit vagen Hinweisen wie "Du kannst Befehle erteilen". Aber ohne die richtigen Kommandos erleidet Euer Trupp schon beim ersten Schusswechsel schwere Verluste, das kann machig frustrieren!



Wenn ein Soldat auf den Boden fällt, ist er im dichten Gestrüpp schlecht zu entdecken. Trotz Markierung im Radar könnt Ihr kaum errahnen, ob er auf Euch wartet oder blutend seine letzten Sekunden zählt – nähert Euch stets vorsichtig!

In elf Kampagnen-Missionen und sechs geheimen Kurzeinsätzen führt Ihr drei KI-Kameraden durchs Gelände: Ihr könnt Euch an die Checkpoints der Mission halten, aber auch einfach turmen – auf der riesigen Insel gibt es haufenweise abgelegene Stellungen und Geheimnisse zu entdecken, die Euch Trophäen-Ruhm und Bonusausrüstung verleihen. Zudem kapert Ihr Kriegsgerät wie Panzer und Kampfhubschrauber, mit denen sich so manches Problem von einer anderen Seite anpacken lässt.

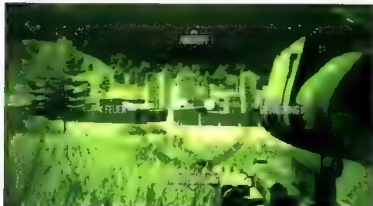
## A ein sind s e kluger

Weil die cleveren KI-Soldaten bestens zielen können, müsst Ihr meist auf große Distanz kämpfen – so nah wie auf unseren Bildern kommt Ihr dem Gegner nur selten. Damit Ihr die verschanzten Truppen ins Zielkreuz bekommt, ist zudem Taktik nötig: Mit Steuerkreuzkombination (z.B. links, oben, rechts für "Feuer auf mein Kommando") gebt Ihr den Kameraden zahlreiche Befehle, um sie strategisch zu platzieren, Überraschungsangriffe, Flanken- und

Ablenkungsmanöver zu inszenieren. Selbst ausgefallene Ideen lassen sich verwirklichen: Ihr könnt einen Panzer organisieren, die KI-Freunde einsteigen lassen und sie von einer Bergspitze aus oder mittels der taktischen Karte quer durch die feindlichen Linien dirigieren. Mit Artillerie-Befehl, Einweisung für Luftangriffe und Sniperrifle leistet Ihr Unterstützung: So macht "Dragon Rising" richtig Spaß. Wer das KI-Trio dagegen hinter sich herhotten lässt und wie in "Rainbow Six Vegas" von Deckung zu Deckung kommandieren will, kommt sich vor wie im Kindergarten: Im Detail ist es kaum möglich, die ganze KI-Bande zielgenau zu platzieren und man muss regelmäßig kontrollieren, ob sich nicht einer vom Trupp entfernt. Der Sani leistet praktisch nur in Feuerpausen seinen Dienst, heilen will er nur auf Kommando und bei taktischen Schlüsselpositionen wie MG-Stellungen drängelt er sich vor, oe



In den Missionen müsst Ihr Standorte über Angriffe sowie ein d. Kriegsgerät unschädlich machen. Wie Ihr das anstellt, bleibt Eurer Fantasie überlassen.



Angriffe auf Stellungen lassen sich mittels Zeiger (links) und zoombaren Taktikkarte (rechts) arrangieren. Auf platzierten sind aber keine Hindernisse und Deckung nicht verzeichnet – verwendet sie erst, wenn Ihr den Blickkontakt zum Team verliert.



Entwickler: Codemasters, UK  
Hersteller: Codemasters  
Termin: im Handel  
Preis: 60 Euro

Unterstützt bis 8 Spieler (online),  
Sprache: deutsch, Text: deutsch

- offene Insel mit vielen Geheimnissen
- 11. Ausgabe Schwestern und 9 Kampfsätze
- kompakte und punktschiele Schlangen
- reichlich taktische und taktische Notg
- klassische Modus für Freunde

**SPIELSPASS**

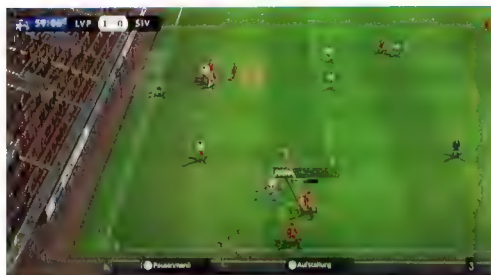
Spielsteuer  
Musiksteuer  
Grafik  
Sound

**80**

Taktisch komplexe, mitunter auch hüllisch knifflige Schlachten. Denn mit den KI-Kameraden müsst Ihr geduldig sein.

# PES 2010 – Pro Evolution Soccer

PS2 Wii PSP



Wii Mit dem roten Cursor visieren wir das Passziel an. Neu sind doppelte Energiebalken: einer für die allgemeine Ausdauer, der andere schrumpft bei Aktionen am Ball.

Konami passt den Veröffentlichungstermin der mittlerweile dritten Wii-Bolzerei an die HD-Fassungen an – statt im März beginnt die Saison schon vorgezogen im November. Dabei hält sich "PES" mit Änderungen zurück und setzt auf die gut funktionierende Kontrolle des Spielgeschehens. Denn einzigartig ist und bleibt die Steuerung, die punktgenaues Passen erlaubt und dadurch ein angenehmes 'anderes' Fußballspiel ermöglicht. Allein für das Dribbeln mit dem Ball werden Euch drei Varianten geboten: Mit gedrückter A-Taste seid Ihr wendig, der einzelne Druck und das Weisen mit dem Pointer auf eine freie Fläche erlauben die schnelle Ballmitnahme. Mit dem Cursor dagegen spielt Ihr auf engen Raum. Nutzt bei letzterer Variante die Remote zum freien Navigieren eines Fadenkreuzes auf dem Feld und spielt den Ball schräg in freie Räume. Solch tolle Pass-Stafetten wie hier bietet Euch kein anderer Titel, allerdings gab es das schon im Vorgänger. Da die Wii-Fassung auf das gleiche Lizenzpaket wie die Next-Gen-Konsolen zurückgreift, sind Spielerupdates zu vernachlässigen – die Bundesliga ist



## Philip Ute

Die 09er Wii-Version von "PES" führte die frischen Spielmodi 'Champions League' und 'Meisterliga' ein, die aktuelle Version geht dagegen mit Neuerungen und setzt auf punktuelle Optimierungen bei der Steuerung. Davon merkt Ihr aber nicht viel: Das tolle Pass-System garantiert im dritten Jahr in Folge Offensiv-Spaß, in der Defense zeigt sich dagegen die Schwäche der Pointer-Steuerung – die Verteidigung läuft jedem Ball hinterher. Das solide PSP-"PES" hat den Mobil-Bonus, auch wenn ich mich mit den zwei fehlenden Schultertasten schwer tue. Dafür ist die grafisch schlechtere PS2-Fassung immer noch launig im Multiplayer-Modus – sofern Ihr nicht mit den HD-Versionen liebäugelt



PS Die Opt. k ist betagt, die gute Spielbarkeit nach wie vor gegeben

wie gewohnt nicht dabei. Die geringfügig optimierte Steuerung zeigt sich nur bei der neuen Freistoßsteuerung, wenn Ihr mit dem Pointer den Ball in den Winkel zirkelt – sogar mit Flatterball-Effekt. Achtet neuerdings auf einen zweiten Energiebalken, der bei andauernden Offensiv- oder Defensivaktionen mit dem gleichen Spieler abnimmt.

Die flotten PS2- und PSP-Fassungen verfügen in diesem Jahr erstmals über die Champions-League-Lizenz. Spielerisch stagnieren die Versionen dagegen auf verhältnismäßig hohem Niveau und lohnen den Neukauf nicht, sofern Ihr Besitzer einer der Vor- oder Vorvorjahresversionen seid. **pu**

Entwickler Konami, Japan  
Hersteller Konami  
Termin 5. Nov. (PS2, PSP) / 19. Nov. (Wii)  
Preis 40 Euro (Wii) / 30 Euro

Unterstützt • bis 8 Spieler (online),  
Sprache: deutsch, Text: deutsch

- » konkurrenzlos gutes Pass-System
- » mittelmäßige große Mod-Vielfalt
- » minimale Änderungen zum Vorgänger
- » umfangreicher Trainingsmodus
- » mit Class-C-Controller spielbar

## SPIELSPASS

Singleplayer	Multiplayer	Grafik	Sound	82
+	+	+	+	

Singleplayer	Multiplayer	Grafik	Sound	80
+	+	+	+	

PS2 • Hervorragend steuerbares Offensiv-Fußball, das Einspielerziel – in diesem Jahr auf der Stelle dribbelnd.

# Academy of Champions

Wii Sports



Wii Haltet den B-Trigger, um die Schuss-Power aufzuladen. Gag am Rande: Wie im Fußball-Anime 'Captain Tsubasa' erkennt Ihr auf dem Spielfeld die Erkennung

Stellt Euch Harry Potters Zauberschule vor, dann ersetzt den Magie-Krimskrams durch Fußball und Professor Dumbledore durch die Kickerlegende Pelé – fertig ist die 'Academy of Champions'. Auch wir haben uns in Ubisofts Fußball-Internat eingeschrieben und brav den Stundenplan abgearbeitet: einem Team beitreten, mit anderen Schülern tuscheln, Trainingsdisziplinen absolvieren und Spieler von anderen Mannschaften abwerben.

Alle paar Tage steht ein wichtiges Match gegen ein Team von Tagträumern oder Halunken an – wer fleißig trainiert und siegt, heimst massig Erfahrungspunkte ein, die in coolere Bälle, übernatürliche Spezialmanöver oder die eigenen Fähigkeiten investiert werden; vergesst aber nicht, auch die Reflexe des eigenen Torhüters aufzumobeln, sonst nutzen die tollsten Offensiv-Tricks nichts.

Der Spielablauf selbst ist simpel, manchmal ein bisschen stockend, aber stets spaßig – wie eine Kindervariante von "FIFA Street". Via Remote und Nunchuk wird gesteuert, gepasst und geschossen; für Ausweichhüpfen oder den Turboboost reicht ein Wackler mit den Eingabegeräten. Wer Wii MotionPlus anschließt, kann per Remote-Neigung die Höhe der

Schüsse besser justieren – ein Plus an Spaß können wir jedoch nicht attestieren. Weil die Kamera nah am Spielgeschehen dran ist, fällt die Übersicht vor allem in der Verteidigung schwer – zum Glück sind die KI-Teams aber nicht sonderlich treffsicher. Außerdem dürft Ihr den Gegner jederzeit per Grätsche niedermähen: Fouls, Abseits oder Bälle, die im Aus landen, gibt es nicht.

Wer ein Balance Board hat, darf es bei einem Minigame zum Tricksen nutzen – nette Idee. Weitere Einsatzmöglichkeiten des Wii-Bretts findet Ihr im Special ab Seite 76. **ms**



Wii Waaahh! Im Training müsst Ihr einen nervigen Rabbid umgrätschen



Wii Schütteln: Mit Muskelschmalz ladet Ihr die Power Eures Superschusses auf



## Matthias Schmid

Kleiner Preis, großer Spaß? Nicht ganz. Dennoch kann ich Ubisofts Kick-Akademie bedenkenlos unseren jungen Lesern empfehlen: Die Idee mit Pelés Fußball-

Internat im Harry-Potter-Stil ist nett, wird gut erklärt und konsequent durchgezogen – das sorgt für Langzeitmotivation und lässt Euch Beziehungen zu den virtuellen Mitspielern aufbauen. Spielerisch funktioniert die Kickerie ordentlich; allerdings dürfen auch in einem Spaß-Fußball mehr Feinheiten stecken, wie etwa "Mario Strikers Charged" beweist. Die Integration von Wii MotionPlus und Balance Board ist lobenswert, aber halberherzig umgesetzt.

Entwickler Ubisoft, Kanada

Hersteller Ubisoft

Termin 30. Handel

Preis 30 Euro

Unterstützt • bis 2 Spieler; Text: einstellbar

- » spielt als Junge oder Mädchen
- » Us soft: Allstar-Team freischaltbar
- » Wi: MotionPlus & Balance Board zugehörig integriert
- » Rabbids mischen Minispiele auf
- » Siege bringen Erfahrungspunkte

## SPIELSPASS

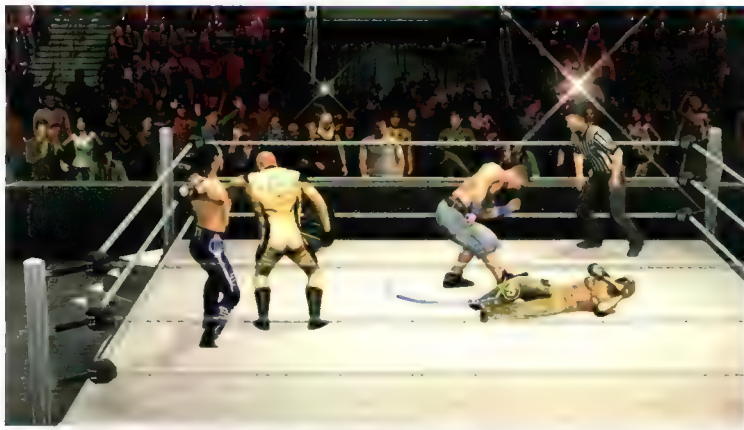
Singleplayer	Multiplayer	Grafik	Sound	68
+	+	+	+	

Wii • Kindgerechter Kick mit gelungener Fußball-Akademie-Geschichte – Konsolen-Profisportler: vermessen Tiefgang.



# WWE SmackDown vs. RAW 2010

PS3 PS2 Xbox 360 Wii DS



350 Die neue Anzeige am Boden verrät, ob Finisher oder Signature Move verfügbar sind. Sie verschweigt jedoch, wie ramponiert Extremitäten, Rumpf und Kopf sind. Somit könnt ihr nur schwer abschätzen, wann sich ein Pin-Versuch lohnt.

Obwohl sich spielerisch und technisch im Vergleich zu den Episoden vergangener Jahre nur Details geändert haben, lohnt sich 'WWE SmackDown vs. RAW 2010' für Fans der fleischigen Ringathleten. Speziell eine wesentliche Neuerung hat das Potenzial, Wrestling-Anhänger langfristig zu begeistern. Das ist nicht etwa der 'Road to Wrestlemania'-Karriere-Modus inklusive Diva-, Tag-Team- und Eigenbauwrestler-Story. Es sind auch nicht die modifizierten Bildschirmanzeigen, die nun auf den Schadensstatus Eures Kämpfers verzichten und die Schwingen-leiste als Halbkreis zu Euren Füßen legen. Auch die Reduktion von zwei Kontertasten auf eine ist zwar willkommen, aber nicht revolutionär. Was das 2010er-Update so besonders macht, sind nicht die unzähligen Editoren, dank derer ihr eigene Ringereignisse bastelt, sie neuerdings mittels Malwerkzeug individueller denn je gestaltet, Finisher erstellt oder gar eigene Kampfvideos zu-

sammenschneidet. Die interessanteste Neuerung ist die Möglichkeit, eigene Geschichten zu inszenieren und mit anderen Spielern online zu teilen, Bewertungssystem inklusive.

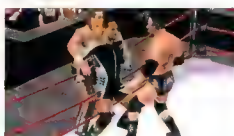
Erstellt beispielsweise einen virtuellen Mickey Rourke und stellt dessen Ringer-Drama 'The Wrestler' nach. Der Fantasie sind hier dank uppiger Möglichkeiten kaum Grenzen gesetzt. Jedoch gibt es besagte Option nur für PS3 und Xbox 360, die übrigen Versionen wurden aber ebenfalls teils spürbar überarbeitet.

## Ring in HD-freier Zone

Am besten schneidet hier die Wii-Version ab. THQ verzichtet auf die Bewegungserkennung und setzt auf eine klassische Mechanik, die dem Spielfluss spürbar zugute kommt. Auch in puncto Präsentation macht das Wii-Ringen eine gute Figur, leidet aber wie alle anderen Versionen unter der mittlerweile veralteten Grafik-Engine: Nach der visuellen

Wucht des hauseigenen Kampfsport-Konkurrenten 'UFC 2009 Undisputed' wirken hier die Sportler altbacken steif und die Bewegungsübergänge hampelig. Clipping-Fehler gehören ohnehin zur Serie wie Ruckeloptik zu 'Need for Speed'.

Die PS2-Version bietet wie die PSP-Variante immer noch eine schier unüberschaubare Vielzahl an Einstellmöglichkeiten, Neuerungen beschränken sich auf Details wie den erweiterten Editor für Finishing Moves. Zwar poliert auf der PSP noch immer US-lastiger Gitarrensound, gelegentlich darf aber auch das Pixelpublikum jubeln. Spielerisch bleibt die PSP-Variante mangels zweitem Analogstick zurück, Würfe werden hier mit Tastenkombinationen ausgeführt. Auf dem DS dürft ihr in diesem Jahr endlich wie auf anderen Systemen kämpfen, zudem sorgen freispeilbare Karten für Bonusfähigkeiten. *mhh*



Auch für PSP gibt es routinierteren Ringerspaß, leider mit weniger Datennetzen.



Frauen unter sich: Gemischte Matches sind nicht mehr erlaubt.



Michael Herde

Ich werde den Eindruck nicht los, dass die Ringkämpfe spielerisch weniger vielseitig sind als im Vorgänger. Aber auch hierfür gibt es den passenden Editor. Nicht

anpassen lässt sich hingegen die Grafik, die spürbar in die Jahre gekommen ist und mich nicht mehr begeistert. Die neue Anzeige enthält mir zudem wichtige Informationen vor und weshalb ich nicht mehr als Kerl gegen Mädels kämpfen kann, bleibt ein Rätsel. Dafür klappen Kontermoves so gut wie nie. Die Wii-Version verdient Lob, da sie auf Fuchtelreflexen verzichtet und endlich vernünftig spielbar ist. Der Story-Editor für PS3 und Xbox 360 fasziniert mich - ich bin gespannt auf die abgedrehten Ideen der Community. Bis dahin kloppe ich mich unterwegs auf dem DS, wo zwar die Steuerung etwas fummelig ist, die Karriere überzeugt jedoch.



DS: Ansehnlich große Kämpfer prügeln in diesem Jahr auch in der DS-Version.

Entwickler	Yuke's, Japan
Hersteller	THQ
Thema	im Handel
Preis	30-65 Euro
Unterstützt	bis 4 Spieler (online), Sprache: einstellbar, Text: einstellbar
+	Editor für eigene Storys, PS3, 360
+	Realistische Frisuren für und ohne Perücke
+	Realistische 3D-Ansicht des Ringabgangs
+	PS3 vs. 360: 2+ PS3, 1+ 360, 1+ PS3 vs. 360, 1+ PS3 vs. 360, 1+ PS3 vs. 360

## SPIELSPASS

Singleplayer Multiplayer Grafik Sound	84
Singleplayer Multiplayer Grafik Sound	88
Singleplayer Multiplayer Grafik Sound	85
Singleplayer Multiplayer Grafik Sound	72
Singleplayer Multiplayer Grafik Sound	70

FAZIT: Souveräne Umsetzung des Show-Sports, die in diesem Jahr auch auf Nintendo-Hardware überzeugt und viele Editoren bietet.



PS3 Baut Charaktere, erstellt Finisher und schreibt eigene Storys, die ihr mit anderen Spielern teilt und bewertet. Hierfür gibt es unzählige Bausteine und ein Textprogramm.

## NBA 2K10

PS3 200 PES

Sportspiel

0



360 In der "Sommerliga" spielt Ihr nicht für Zuschauer, sondern um die Gunst der NBA-Clubs. Stark: Jede Aktion wirkt sich unmittelbar auf Eure Bewertung aus

Die 2K-Sports-Reihe hat sich über Jahre einen Ruf als exzellente Sport-Simulation mit TV-Atmosphäre und hervorragenden Animationen aufgebaut. Während der NHL-Ableger qualitativ eingebrochen ist, hält der aktuelle "NBA"-Serienteil die EA-Konkurrenz weiterhin auf dem hinteren Zuschauerrang – in diesem Jahr vorrangig aufgrund des neuen "Mein Spieler"-Modus.

Erstellt einen jungen Athleten und scheucht ihn durch die Karriere-Mühle der NBA: Summer Circuits, Trainingslager und die D-League. Für jedes Spiel gewinnt Ihr Erfahrung und steigert so Euren Spielerwert – doch selbst nach 20 Matches haben wir es kaum über den Wert 50 geschafft. Trotz dieses Mankos überzeugt die Grundausrichtung, die Teamplay in jeder Spielsekunde fordert – für NBA-Verhältnisse mit ihren selbstherrlichen Superstars ein loblicher Gedanke. Jeder Assist, Steal, gestellter Block oder gar das Stellungsspiel wird unmittelbar mit einer guten Note belohnt; Ballverluste, zu viel geforderte Pässe oder zugelassene Punkte strafen uns mit Abzügen. Für selbst erzielte Körbe dürfen wir uns dagegen komischerweise keinen



PS3 Eure Mitspieler denken mit und laufen passbereit in den freien Raum

Dank abholen. Dennoch motiviert dieser Modus wegen seines ständigen Feedbacks ungemünzt und ist deutlich spannender als jede "Be a Pro"-Variante im Fußball.

Ansonsten wählt Ihr Standard-Modi wie Einzelspiel, Saison oder 2K-typisch die Streetball-Varianten. Die Präsentation auf dem Court ist Referenz: angefangen von den TV-inspirierten Replays über die vielfältigen (englisch sprechenden) Kommentatoren hin zum echt wirkenden Publikum. Das Drumherum erkauft sich "NBA 2K10" aber mit teils starken Slowdowns bei Aktionen unter dem Korb, und auch die ansehnlichen Spielermodelle wurden gegenüber dem Vorgänger kaum überarbeitet. Ebenfalls umständlich sind die verschachtelten Menüs. Wer es braucht: Seid Ihr mit dem Internet verbunden, werden reale Begegnungen, Statistiken und Kaderupdates gelistet. **pu**



Philip Ulc

Als NBA-Fan will ich Lizenzen, Statistiken und eine TV-gerechte Präsentation meines Lieblingssports. Natürlich muss die Spielbarkeit stimmen. Sprich: Keine allzu leichten Körbe, schicke Animationen ohne überbordende Automatismen und eine im Booklet auf sieben Tabellenseiten erklärte Steuerung – genau das bekommt Ihr mit dem neuesten "NBA 2K". Ohne den motivierenden "Mein Spieler"-Modus würde die Serie in diesem Jahr auf der Stelle treten. Und sie leistet sich technische Aussetzer: Replays mit ungünstigen Kamerawinkeln, ein Publikum, das mich offenkundig mit Chören anspricht, aber gelangweilt in den Stühlen verharrt. Es ist nicht alles Gold, aber es glänzt dennoch.

Entwickler: Visual Concepts, USA

Hersteller: Take 2

Termin: im Handel

Preis: 30 Euro

Unterstützt: bis 10 Spieler (online),

Sprache: englisch, Text: deutsch

- top Spielbarkeit
- Rookie-Karriere erfordert Spielverständnis
- tolles Publikum & TV-Kamerasettings
- PS3 vs. 360: Framerate bricht bei 360
- oft ein, dafür weniger Kanten/Linien

SPIELSPASS

Singepayer: 8 von 10  
Multiplayer: 9 von 10  
Grafik: 8 von 10  
Sound: 8 von 10

84

(Fazit) Der Beziehungs-Simulation würdig: geringfügig optimiertes, aber hochkarätiges Basketball-Paket mit technischen Schwächen.

## NBA Live 10

PS3 360 PES

Sportspiel

0



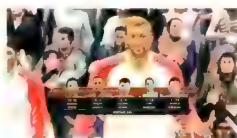
360 Bostons Ray Allen lässt sich auch von zwei Verteidigern nicht stören. Spielermodelle und Animationen sind grandios, das Publikum weniger

Was "FIFA" zu "PES", ist "NBA Live" zur "NBA 2K"-Serie: jahrelang als erste Wahl gesetzt, aber seitdem der Konkurrent 1999 erstmals auf dem Parkett dribbelte, nur noch Auswechselspieler. Auch in diesem Jahr sieht "NBA Live" hervoragend aus (und läuft im Gegensatz zum 2K-Gegenstück ruckfrei), bietet massig Modi sowie wieder exklusiv die FIBA-Lizenz – und versauert dennoch auf der Bank, zumindest für Anhänger realistischer Simulationen.

Woran das liegt? Basketball-Titel folgen dem Trend, die Bewegungen realer Stars bestmöglich in ein Videospiel zu importieren. Das sieht richtig fein aus: Wer die Moves von Kobe Bryant, LeBron James und Co. kennt, kommt in "NBA Live" aus dem Staunen nicht heraus. Doch selbst Anfängern gelingen spektakuläre Korberfolge, was grundsätzlich gut ist, allerdings auf Kosten des Anspruchs geht – Superstars beginnen ihre geschmeidigen Korbanimationen bereits einige Meter vor dem Korb und lassen sich von heranspringenden Verteidigern kaum beirren. Zwar ist davor auch der "NBA 2K"-Rivale nicht gefeit, doch diese Automatismen sind in Eas NBA-Basketball oft anzutreffen. Nervig sind in die Zone ziehende Spieler, die

den Korberfolg suchen, selbst wenn Block-Monster Dwight Howard ihnen entgegensegelt. Die Konkurrenz-Simulation antwortet mit einem Pass auf den Flügel, in "NBA Live" wird konsequent der Abschluss gesucht – und ist zu oft gar von Erfolg gekrönt. Diese Feinheiten trennen das Spiel von einer realistischen Simulation, auch wenn die grundlegende Spielbarkeit sowie die Präsentation (Übersichtlichkeit, Bedienkomfort) samt Trainingshalle spitze ist. Nur der übertriebene Glanzeffekt der Spieler und des Parketts stört.

Auch in diesem Jahr setzt "NBA Live" auf eine Online-Anbindung: Die weiterentwickelte "Dynamische Saison" updatet täglich eine ganze Saison lang Statistiken und Infos der realen NBA, im "Adidas Live Run" pickt Ihr Euch einen Liga-Spieler heraus und zockt mit vier Freunden online ein 5-on-5. **pu**



PS3 Weißbrote wie Nowitzki sehen dank des Glanz-Plastikkloos skumli aus



Philip Ulc

"NBA Live" hält das Motto "Hochglanz" etwas zu hoch. Auf den blitzblank gebohrten Courts spiegelt sich das halbe Stadionrund, die feinen Spielermodelle samt lebens echter Bewegungen strahlen mit ihrem Leuchteffekt bis an die Arena-decke. Top sind dagegen Menüstruktur und Modivariation. Spielersicht missfällt mir die auf direkten Korberfolg getrimmte KI, die einfach nicht passen will – das hat mir schon mein Jugendtrainer erfolgreich ausgedreht. Dafür macht das Tricksen mit dem rechten Analogstick viel Spaß, auch wenn mich menschliche Mitspieler so regelmäßig aussteigen lassen.

Entwickler: EA Sports, Kanada

Hersteller: Electronic Arts

Termin: im Handel

Preis: 30 Euro

Unterstützt: bis 10 Spieler (online),

Sprache: englisch, Text: deutsch

- FIBA-WM mit 24 National-Teams
- Playoff-Modus wieder separat anwählbar
- tägliche Laptops aus der NBA
- PS3 vs. 360: Farberfrierer und konkurrenzschwerer auf 360. PS3 Spieler blass

SPIELSPASS

Singepayer: 8 von 10  
Multiplayer: 9 von 10  
Grafik: 8 von 10  
Sound: 8 von 10

81

(Fazit) Spitzenbasketball mit launigem Arcade-Anstrich, das sich durch Bedienfreundlichkeit und viele Modi abhebt.



# Mario & Sonic bei den Olympischen Winterspielen

Sportspiel 0



DS Die unterhaltsamen Langlaufrennen gibt es nur auf dem DS



Die Spielteufe eines Mario Smash Football erreicht das Winterthel Eishockey nicht. Für einige Mehrspieler-Runden ist es aber immer gut. • Bei der schrägen Traum-Variante in Bowlers Schuss kommen auch noch fiese Extras dazu



Wii Euren Sportler lenkt ihr per Remote-Neigung durch die Tore – Nunchuk-Nutzung ist optional und meist unnötig



Wii Die Traum-Sportarten finden oft in Kulissen statt, die aus Mario- oder Sonic-Spielen übernommen wurden

Wenn Klempner und Igel kooperieren, klingeln die Kassen: Das Maskottchen-Duell vor zwei Jahren anlässlich der Sommer-Olympiade in Peking setzte Rekordstückzahlen um – keiner hegte Zweifel, dass die ehemaligen Rivalen nicht ein weiteres Mal aufeinander treffen würden. Weil aber das dazugehörige globale Sportfest nur alle zwei Jahre stattfindet, steht die Fortsetzung erst jetzt an und widmet sich gänzlich anderen Disziplinen – schließlich wird 2010 im Schnee und auf Eis um Titel gerungen.

## Wintergaudi

"Mario & Sonic bei den Olympischen Winterspielen" bleibt dem bewährten Konzept treu: Jeweils zehn Charaktere jeder Marke treten zu 27 Wettkämpfen an. Das ist deutlich mehr als beim Vorgänger, zudem

unterscheidet sich das Sortiment auf Wii und DS: Während etwa Langlauf nur mobil betrieben wird, geht es in die reguläre Snowboard-Halbpipe ausschließlich auf der heimischen TV-Glotze. Erhöht wurde die Anzahl der Traum-Varianten, die das Grundkonzept der olympischen Disziplinen übernehmen und mit Fantasie-Elementen mehr oder weniger deutlich verändern – eine genaue Auflistung findet ihr in den Kästen. Technisch bleibt alles weitgehend beim Alten: Die Winterlandschaften und bunten Sportler sind gelungen in Szene gesetzt, die jeweilige Hardware kommt jedoch nicht ins Schwitzen.

Beiden Fassungen gemeinsam ist, dass sich die Entwickler erbarmt haben und Videospiel-Sportlern nicht mehr über Gebühr körperliche Leistungen abfordern – soll heißen, die schweißtreibenden Dauerschüttelrunden von Wii-Remote oder hektisches Stylus-Rubbeln wurden weitgehend entsorgt. Nur vereinzelt gebt ihr z.B. beim Anschieben eines Bobs durch Muskelkraft Gas, ansonsten stehen Feingefühl und Reaktionsgeschwindigkeit auf dem Programm. Lenkt Euren Athleten durch Riesen-

slalom-Tore und haltet den Rodel auf der Ideallinie, geht den Rhythmus beim Eisschnelllauf mit oder zeichnet vorgegebene Formen in die Luft, um Snowboard-Tricks auszuführen. Auf dem Wii sind alle Disziplinen problemlos mit der Remote zu meistern, nur Ausnahmen wie Eishockey steuern sich mit zusätzlichem Nunchuk etwas besser. Beim DS werden unterschiedliche Kontrollischemata genutzt, so bleibt etwa bei Langlauf

oder Snowboardcross der Stylus stecken.

## Sportliche Vielfalt

Auch in Sachen Spielmodi unterscheidet sich die Olympiade auf Wii und DS: Erstere Version erlaubt neben obligatorischen Einzelwettbewerben kurioserweise keine Mehrkämpfe,



Ulrich Steppberger

Da ich in Wintersportaffinen Gefilden aufgewachsen bin, ist mir der Schnee- und Eis-Absteher der Maskottchen-truppe automatisch sympathisch. Auch spielerisch

GUT

gefällt mir die Winter-Olympiade besser als der Vorgänger: Die Disziplinenauswahl ist groß und abwechslungsreicher, bei der Steuerung steht mehr Geschick als Ausdauer im Mittelpunkt und gerade für Einzelspieler gibt es mehr zu tun. Dabei sammelt ihr auch die DS-Version in fast allen Kategorien mehr Medaillen als der Wii-Auftritt: Die Sportarten haben etwas mehr Pfliff und Ideenreichtum und der Abenteuer-Modus ist deutlich gewitzter als das etwas droge inszenierte Wii-Sportfest. Unabhängig davon gilt für beide Fassungen: Im Duell mit ihren Sommervorgängern kommen sie als Sieger ins Ziel.

## DIE WII-DISZIPLINEN

### Olympische Sportarten:

- Ski Alpin:** Abfahrt, Riesenslalom
- Skispringen:** Einzel, Team
- Snowboard:** Halfpipe, Snowboardcross
- Eisschnelllauf:** Eisschnelllauf 500m, Short Track 1000m, Short Track Staffe
- Bobsport:** Skeleton, Bob
- Sonstiges:** Eiskunstlauf, Eishockey, Curling

### Traum-Sportarten:

- Ski Alpin:** Einzel / Team, Skispringen (Einzel / Team), Ski Cross (Einzel / Team)
- Snowboardcross:** (Einzel / Team)
- Short Track Eiskunstlauf:** Bobsport, Eishockey, Curling, Schneeballschacht, Gießflug (Einzel / Team)

## DIE DS-DISZIPLINEN

### Olympische Sportarten:

- Ski Alpin:** Riesenslalom, Skisprung, Großschanze, Buckelpiste, Skilanglauf, Nordische Kombination
- Eislauf:** Eisschnelllauf 500m, Short Track 500m, Eiskunstlauf
- Bobsport:** Bob, Skeleton
- Sonstiges:** Snowboardcross, Eishockey, Curling, Biathlon, Rennrodell

### Traum-Sportarten:

- Ski Alpin:** Ski Cross, Rennen, Raketensprung, Überschallabfahrt
- Eislauf:** Intensives Eiskunstlauf, Ultimate Eiskunstlauf
- Snowboard:** Halfpipe, Delix, Extremsnowboarden
- Sonstiges:** Feuerball, Eishockey, Curling, Bowling, Ski-Schneefuß, Schneekanonenkampf



**DS** Flieg, Shadow, flieg. Nur wer schnell reagiert, sichert sich die besten Hal- tungsnoten beim Skisprung

dafür steht das Sportfest bis zu vier Spielern offen. Tretet an 17 Tagen jeweils zu mehreren Disziplinen an – entweder im Kampf um die Medail- len oder beim Training mit bestimm- ten Vorgaben wie etwa Mindest- weiten im Skisprung oder dem Auf- sammeln von Münzen auf der Piste. Auch Duell gegen bekannte Bosse fehlen nicht. Kassiert Ihr Wertmarken ein, erwerbt Ihr zahlreiche Boni wie Musikstücke, Aufkleber und Klamot- ten, um Eure Ausrüstung und Euren Mii auszustatten. Balance-Board- Sportler werden ebenso bedacht, allerdings könnt Ihr in 14 Disziplinen nur alleine antreten. DS-exklusiv ist die Abenteuerwelt nach gängigem Action-Adventure-Rezept: Mario und Sonic müssen ein Winterland retten, in dem Eggman und Bowser ihr Unwesen getrieben haben. Dazu marschiert Ihr durch die Landschaft und sprecht mit Bewohnern und Be- kannten. Die erteilen Euch Aufträge in Form von Wettkämpfen und Nebenmissionen, als Belohnung win- ken u.a. die Unterstützung anderer Maskottchen oder Fakten und Infos rund um die Olympiade. us



**DS** Das DS-exklusive Abenteuer hat viel Charme und unterhält für einige Stunden.



**DS** Beim Ski-Schießen tippt Ihr flink die Zelseichen an



**Philip Ullc**

Von einem neuen "Mario & Sonic" erwarte ich zukünftige Mehrspieler-Duelle – zumindest in der Wii-Version. Aber ausgerechnet die stationäre Fassung reizt mit

entsprechenden Modi. Die Wii-Olympiade spiele ich zwar mit meiner Familie im Koop-Modus und gegen Freunde in der Versus-Ausrichtung – inklusive flüssigem Splitscreen und gelungener Steuerung mit optionaler Balance-Board-Unterstützung. Allerdings hätte ich mir einen speziellen Partymodus mit Wettbewerben gewünscht, in dem alle (Traum-)Disziplinen bereits freigeschaltet sind und ich nicht erst sämtliche Sportfeste abklappern muss. Immerhin meistere ich diese in geselliger Runde zu viert

Entw. oder Hersteller: **Sega, Japan**  
im Handel: **Sega**  
Termin: **im Handel**  
Preis: **49-59 Euro**

Unterstützt » bis 4 Spieler,  
Sprache: einstellbar, Text: einstellbar

- » 27 Disziplinen, teils echt und teils erfunden
- » 10 Charaktere von Sega und Nintendo
- » eigener Wii darf antreten (Wii)
- » zahlreiche freischaltbare Gimmicks & Infos
- » Abenteuer-Modus für Storys (DS)

SPIELSPASS				
Singelplayer	7 von 10	79		
Multiplayer	9 von 10			
Grafik	6 von 10			
Sound	5 von 10			
Singelplayer	8 von 10	81		
Multiplayer	9 von 10			
Grafik	7 von 10			
Sound	6 von 10			

**FAZIT** Mit größerer Disziplinenvielfalt aufgepeppte Maskottchen-Olympiade, die diesmal auch etwas mehr für Solosportler bietet.

## Space Invaders Extreme 2

**DS** Shoot'em-Up



» "Space Invaders Extreme" zeigte, dass Arcade-Neuauf- lagen richtig modern sein können (siehe Test der Xbox-360-Fassung in M! 07/09): Die Angreifer wanderten nicht mehr monoton, sondern in ein- fallsreichen Formationen herab. Ex- trawaffen, ein kluges Punktesystem und dynamische Boss- und Bonus- runden sorgten zusätzlich für Action. Der zweite Teil ist Nintendo-exklusiv und führt den Ansatz mit Detailver- feinerungen weiter: Die psychede- lische Optik fällt etwas ruhiger aus, dafür wird der obere Bildschirm hau- figer ins Geschehen einbezogen, was den Spielablauf einen Tick taktischer macht. Hektisch, schnell, cool – hier ballert es sich unterhaltsam. us



**DS** Im Hintergrund gibt es jetzt mehr Struktur als nur buntes Effekt-Gewese



**Ulrich Steppberger**

Ehrlich gesagt, braucht "Space Invaders Ex- treme" keinen Nach- folger. Die Neuerungen bei Teil 2 halten sich prompt auch in so engen Grenzen, dass Besitzer des Erstlings nur zugreifen sollten, wenn sie wirklich nicht genug bekommen kö- nen. Davon abgesehen ist das Feintuning durchaus gelungen: Mehr kann man aus der limitierten Vorlage kaum rausholen.

Entwickler: **Taito, Japan**  
Hersteller: **Square Enix**  
Termin: **im Handel**  
Preis: **39 Euro**

Unterstützt » bis 2 Spieler (online),  
Sprache: englisch, Text: einstellbar

- » flippige Grafik und treibender Sound
- » abwechslungsreiche Feindformationen
- » intelligent integrierte Bonusrunden

SPIELSPASS				
Singelplayer	7 von 10	74		
Multiplayer	7 von 10			
Grafik	7 von 10			
Sound	7 von 10			

**FAZIT** Ein altertümlicher Spielhallen-Klas- siker auf Fast-Drogentrip: Die psychedelische Ballerei ist perfekt für schnelle Runden.

## Colin McRae DiRT 2

**Wii PSP PS3** Rennspiel

» Wer die Next-Gen-Fassungen von "DiRT 2" (siehe Ausgabe 10/09) vor Augen hat, wenn er eine andere Version kauft, den erwartet eine unliebsame Überraschung: So- wohl auf Wii als auch den Handhelds fällt die Offroad-Raserei massiv schwächer aus. Am besten zieht sich das DS-Spiel aus der Affäre, das dank gleicher Entwickler wie "GRID" und "Race Driver" flüssig läuft und einen Editor bietet, aber nur langweilige Strecken hat. Bei PSP und Wii wur- den auch noch fast alle Spielmodi entsorgt und die Fahrphysik übermä- ßig vereinfacht, auf dem Sony-Hand- held ruckelt es zudem noch erstaun- lich häufig. us



**PSP** Die Umgebungen schwanken zwi- schen karg und langweilig

Entwickler: **Sumo Digital, England (Wii/PSP), Firebrand, England (DS)**  
Hersteller: **Nintendo**  
Termin: **im Handel**  
Preis: **29 Euro**

Unterstützt » bis 4 Spieler, Text: einstellbar

SPIELSPASS				
Singelplayer	5 von 10	60		
Multiplayer	5 von 10			
Grafik	7 von 10			
Sound	7 von 10			

Singelplayer	5 von 10	59		
Multiplayer	6 von 10			
Grafik	5 von 10			
Sound	7 von 10			

Singelplayer	7 von 10	72		
Multiplayer	6 von 10			
Grafik	6 von 10			
Sound	7 von 10			

**FAZIT** Unspektakuläre Rennspiel-Portie- rungen, die vom PS3/360-Vorbild weit entfernt sind – nur auf dem DS okay.



**Ulrich Steppberger**

Liebe Codemasters: Ich mag Eure Rennspiele, aber diese Umsetzungs- schlappen hätten Ihr Euch sparen können. Selbst ohne die Last des großen Namens wären alle drei Raser nicht besonders interessant gewesen. Dass aber Sumo Digital auf Wii und PSP so lieblose Arbeit abbliefert und die hausgemachte DS-Konkurrenz mehr bie- tet, verschärft die Misere nur noch.



# Forza Motorsport 3

100 Rennspiel 0



160 Was Polyphony kann, können wir auch? Ein Zufall dürfte es kaum sein, dass Turn 10 für "Forza 3" mit der Amalfi-Küste einen der attraktivsten Schauplätze als Neuzugang ausgewählt hat, der auch in "Gran Turismo" auftaucht.

Auch so kann es funktionieren: Während Polyphony Digital seit über fünf Jahren an "Gran Turismo 5" herumdoktort, geht in der gleichen Zeitspanne bereits das dritte "Forza Motorsport" an den Start. In Sachen Umfang übertrifft das PS-Epos seine Vorgänger klar: Mit über 400 Boliden nahezu aller namhaften Hersteller rast Ihr auf mehr als 100 Strecken – allerdings werden dabei sämtliche Teilabschnitte und Rückwärts-Kurse mitgezählt. Um alles nutzen bzw. befahren zu können, braucht Ihr allerdings knapp 2 Gigabyte freien Platz auf Eurer Festplatte: Ein Teil der Daten wird auf einer zweiten DVD mitgeliefert, die installiert werden muss. Damit ist für mehr Abwechslung gesorgt als

bisher, denn erstmals gesellen sich u.a. das rühmreiche LeMans, die ansehnlichen Kustenkurse von Amalfi und Positano sowie die kurvenreiche Fujimi-Kaido-Bergstrecke hinzu. Grafisch zaubert "Forza 3" blitzsaubere 60 Bilder pro Sekunde auf den Bildschirm und überzeugt mit detaillierten Automodellen, dafür wirken die Umgebungen häufig etwas leer und fehlende Kantenglättung macht sich bemerkbar. Sieht man von der Bildrate ab, vermitteln aktuelle PS-Konkurrenten wie "Colin McRae DIRT 2" oder "Need for Speed SHIFT" einen lebendigeren und dynamischeren Eindruck. Das gilt auch für die erstmals vorhandene Cockpit-Perspektive: Die bringt einen überzeugenden Geschwindigkeitseindruck, wirkt

jedoch ohne Schaltanimationen und Lichtreflexionen auf der Scheibe etwas steril. Auch Details wie die Platzierung der Rückspiegel außerhalb des unmittelbaren Sichtbereichs bei diversen Vehikeln mögen realistisch sein, sind aber nicht zum Vorteil des Spielers.

## Vollgas für alle?

"Forza 3" will Rennspieler aller Kenntnisstufen ansprechen, trotzdem wurde der Realismusaspekt nicht vernachlässigt: Egal, welche Motoren- und Antriebsart die Boliden haben – alle verhalten sich

nachvollziehbar, der Spagat zwischen Anspruch und Zugänglichkeit gelingt. So ist es weniger problematisch als etwa bei "SHIFT", selbst gewaltige PS-Monster auf dem Kurs zu halten, solange Ihr nicht ausdrücklich sämtliche Fahrhilfen abschaltet – das sollten sich nur echte Pros vornehmen. Am anderen Ende des Spektrums dürfen Einsteiger sogar eine automatische Bremse aktivieren. Mit dabei ist wieder die einblende Idealine, neu dazu gesellt sich die Rucksackfunktion: Anders als bei den Codemasters-Rennspielen ist sie nicht so flexibel (Ihr kehrt bei Aktivierung nur zu festgelegten



Matthias Schmid

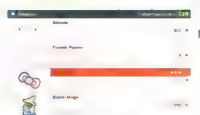
Eine Huldigung ans Automobil, ein Loblied auf den Rennsport – das selbst gesteckte Ziel hat der Entwickler Turn 10 erreicht. Die Modelle sind top, die Auswahl an Autos gelungen. Ich hätte mir aber mehr noch nie in Rennspielen vertretene Karossen gewünscht. Am Fahrverhalten habe ich nichts zu meckern: Ich spüre das Gewicht und kann z.B. mit PS-Heckantriebsmonstern richtig driften. Letzteres ist auf dem japanischen Bergkurs besonders genial, dass die Kurse ansprechender sind als in Teil 2. Die Präsentation ist konsequent auf edel getrimmt, die Grafik ansprechend – näher an der Realität ist optisch aber das nächste "Gran Turismo". Was mich wunder- Warum muss ich (last) alle Hilfen ausschalten und die Schwingweite hochdrehen, damit ich nicht im Schlaf gewinne? Die Rucksack-Funktion dagegen gefällt mir – Frust kommt so nie auf!

## FORZA 3 MAL 3

In drei Varianten könnt Ihr Vollgas geben. Neben der normalen "Forza 3"-Fassung ist für ca. 75 Euro die Limited Edition verfügbar (siehe Bild), die einen 2-GB-USB Stick, einen Schlüsselanhänger, VIP-Mitgliedschaft auf der Webseite sowie zehn Bonusfahrzeuge enthält. Alternativ greift Ihr zum Hardware-Bundle für 99 Euro: Die schwarze Xbox 360 Elite kommt mit einer 250-GB-Festplatte auf, die einzeln nicht gekauft werden kann. Abgerundet wird das Set vom Spiel und zwei kabellosen Pads.



160 In den engen Kurven der Fujimi-Kaido-Bergstrecke verleiht Ihr ein Eye-For-Eye. Das Schadensmodell ist jedoch optisch nicht ganz ideal umgesetzt.



160 Online könnt Ihr kaufen und verkaufen, darunter jetzt auch das gratis Jack-Versicherungen



160 Das wurde auch Zeit: Kreative Köpfe basteln ihre Modelle endlich in einer komfortablen Ansicht.



Eure Schnappschüsse lassen sich online austauschen – Ihr seht in der Statistik, wie oft sie betrachtet wurden.



360 Der sehenswerte Rally d. Positano-Kurs gehört zu den längsten im Spiel. Eine Runde umfasst rund zwölf Kilometer



360 In allen drei 'Forza'-Episoden dabei: Der 'Maple Valley'-Rundkurs ist der einzige nicht-originale Schauplatz



360 Die Cockpitperspektive ist nicht so spektakulär wie bei 'Need for Speed: SHIFT', sorgt aber trotzdem für ein gutes 'Mittendrinn'-Gefühl

Streckenpunkten zurück), kann aber nahezu unbegrenzt oft eingesetzt werden. Auch ohne diese Hilfe hängen halbwegs geübte Fahrer die CPU-Gegner auf der mittleren Schwierigkeitsstufe locker ab, bei der höchsten Einstellung wird es dagegen mächtig fordernd.

## Jede Menge Rennen

Mittelpunkt von 'Forza 3' ist die Karriere. Die groß angelegte Anpassung des Rennkalenders an Eure Vorlieben entpuppt sich als simpel: Vor jeder Woche habt Ihr die Wahl aus drei Wettbewerben, die sich in

'Fahre neue Strecken', 'Fahre das gleiche Auto wieder' und 'Fahre ein neues Auto' einteilen lassen. Dann absolviert Ihr mehrere Rundenläufe, duelliert Euch mit einem direkten Gegner auf Etappenkursen oder versucht Euch bei Dragsterrennen – Letztere werden schnell öde. Alternativ könnt Ihr jede der 220 Meisterschaften direkt anwählen, sofern Ihr passende Vehikel dafür besitzt. Die kauft Ihr vom Preisgeld, außerdem bekommt Ihr Autos geschenkt, wenn Ihr genug Rennerfahrung sammelt, um einen Level aufzusteigen. Natürlich treten Ihr auch gegen menschliche Gegner an: Online-Rennen mit

bis zu acht Teilnehmern funktionieren wieder tadellos. Loblich: Ein Splitscreen-Modus für zwei Fahrer inklusive zwei CPU-Rivalen ist ebenfalls verfügbar.

Zwei wichtige Aspekte der 'Forza'-Serie bauten die Entwickler konsequent aus – Tuning und Community. Wie gehabt dürft Ihr dutzende Bauteile kaufen und modifizieren, weniger technisch begabte Fahrer nutzen das praktische Automatik-Update. Auch kosmetische Verschönerungen kommen nicht zu kurz, die leistungsfähigen Editoren zum Basteln von Vinyl-Kunstwerken wurden optimiert. Zudem habt Ihr viel mehr Möglichkeiten, Eure Künste der Welt zu präsentieren: Im Online-Laden verkauft Ihr Autos, Tuning-Einstellungen sowie Lackierungsmuster und bietet Fotos und Rennwiederholungen zum Betrachten an.

Letztlich erfüllt 'Forza 3' die Erwartungen: Die konsequente Weiterentwicklung des Vorgängers, die je nach Aspekt mehr oder weniger große Fortschritte zeigt, überzeugt als realistische PS-Simulation, ohne wirklich spektakulär zu sein. In Sachen Inszenierung und Allround-Appeal hat die Konkurrenz deshalb teilweise die Nase vorn. us

## NEUKAUF-BONUS

Ob Turn 10 nicht rechtzeitig zur DVD-Abgabe damit fertig wurde oder ob es einer Microsoft-Strategie dient, um den Kauf von Forza 3 als Gebrauchsgegenstand attraktiver zu machen, ist unklar. Fest steht aber: Dass jedem neuen Exemplar ein Download-Code beiliegt, mit dem Ihr zehn klassische Fahrzeuge und zwei weitere Strecken (ein Oval und den verwinkelten Testkurs aus Teil 2) erhaltet – ein netter Bonus, der natürlich nur einmal benutzt werden kann und deshalb Second-Hand-Zockern vorenthalten bleibt.



GUT

### Jlich Steppberger

'Forza 3' ist zweifellos ein feines Rennspiel mit vielen positiven Aspekten – trotzdem wirkt es auf mich, als fehlten die Entwickler so lange daran herum, bis der Charakter darunter gelitten hat. Während etwa 'SHIFT' von seiner Intensität und Dynamik lebt, kommt 'Forza' arg klinisch sauber und glatt daher. Über Dinge wie die teilweise künstlich gestreckte Karriere und die undurchsichtige Platzierungsberechnung der Etappen-Wettbewerbe lässt sich streiten. Was aber auf lange Sicht wichtiger ist: Der fabelhafte Online-Aspekt mit den zahlreichen Community-Möglichkeiten wiegt vieles wieder auf. Zum angepeilten Superkracher reicht es in meinen Augen nicht – doch auch 'Gran Turismo 5' muss erst einmal so gut werden



360 New York befährt Ihr in zwei Varianten, die sich nur in einem Detail unterscheiden – in der neuen Ausführung wurden fiese Schikanen aufgestellt, die Euch besonders in den blitzschnellen Sportwagen leicht zum Verhängnis werden können

Entwickler: Turn 10, USA  
Hersteller: Microsoft  
Termin: im Handel  
Preis: 60 Euro

Unterstützt: bis 8 Spieler (online),  
Sprache: einstellbar, Text: einstellbar

- 102 Strecken, 22 Schauplätze
- über 400 Autos von 53 Herstellern
- Karriere mit bis zu 250 Autowechseln
- stark erweitertes Online-Mehrspieler
- zahllose Benutzungsfeeder für Tuner

## SPIELSPASS

Singelplayer  
Multiplayer  
Grafs  
Sound

89

8217 Kompetente Rennsimulation mit großem Umfang und feinem Fahrverhalten, die es zu vielen Geschmäckern recht machen will.

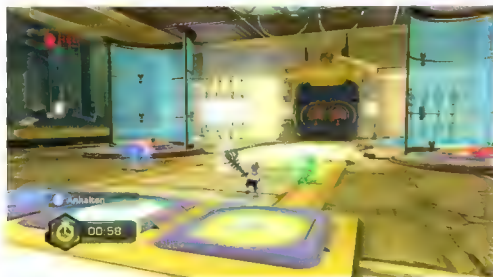


# Ratchet & Clank: A Crack in Time

PS3 Jump + Run



PS3 Ratchet lässt es krachen. Die meiste Zeit seid Ihr mit dem flinken Lombax zu Fuß unterwegs und haut alles um, was Euch ans Fell will. Gegner und Kisten hinterlassen reichlich Schrauben, mit denen Ihr Euch neue, skurrile Waffen leistet.

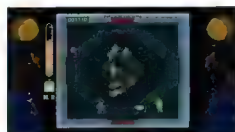


PS3 Der geklonte Clank: Bei den kniffligen Rätseln in der großen Uhr müsst Ihr die Aktionen von mehreren Zeitkopien Eures Helden koordinieren.

Insomniacs Heldenduo Ratchet und Clank ist zurück: "A Crack in Time" schließt unmittelbar an das Ende des Vorgängers an (Aktivitäten aus der Download-Episode "Quest for Booty" spielen keine entscheidende Rolle), es den roten Faden vorgibt. Diesmal sind die beiden Stars meist alleine unterwegs – statt Teamwork stehen die individuellen Stärken im Mittelpunkt.

Ist Ratchet am Zug, wird nach altbekannten Mustern etwas gehupft und viel mehr geballert. Der Lombax verfügt über ein solides Waffenarsen-

nal, das Ihr teilweise mit gefundenen Zusätzen modifiziert. Wie gehabt gewinnen Eure Wummern durch regelmäßiges Benutzen an Leistung, bei Händlern gönnt Ihr Euch andere Modelle. Gegenüber früheren Teilen wurde die Auswahl etwas abgespeckt, skurrile Favoriten wie Groovitron und Mr. Zurkon-Hilfsdrohne gibt es aber weiterhin. Abwechslung während der Lombax-Tour bringen Schwebestiefel für flotte Lauf- und Sprungpassagen und ein praktisches Sauggefäß. Mit dem nehmt Ihr verschiedene Flüssigkeiten auf, die zur



PS3 Helden-Tollpatsch Captain Quark hat sein eigenes Videospiel in Form einer schrägen "Robotron"-Hommage.

Lösung kleiner Rätselpassagen eingesetzt werden.

## Spiel mit der Zeit

Deutlichere Neuerungen erlebt Ihr bei Clanks Ausflügen durch eine kosmische Riesenuhr. Mit Zeitbomben verlangsamt Ihr auf begrenztem Raum das Geschehen, um etwa schnell rotierende Plattformen zu bremsen. In einigen Kammern warten überraschend anspruchsvolle Denkaufgaben auf Euch, die geschickt mit dem Faktor Zeit spielen: So könnt Ihr an diesen Stellen Eure Aktivitäten aufzeichnen und wieder abspielen, um parallel andere Sachen anzustellen. Damit wird es möglich, bis zu vier unterschiedliche Clanks auf einmal agieren zu lassen,



Jrich Steppberger

Fast wäre hier nur mein "Gut"-Gesicht zu sehen gewesen: Denn so überzeugend die bunte Ballerei mit Hüpfen ausfällt – es macht sich doch ein gewisses

Déjà-vu-Gefühl bemerkbar. Dazu kommt, dass die Bildrate diesmal etwas häufiger wackelt als gewohnt und die Bosskämpfe recht droge sind. Zum Glück hat sich Insomniac aber genug einfallen lassen, um die Balance zu wahren: Die Rückkehr der Kugelplaneten gekoppelt mit der Erkundung des Weltraums sorgt für eine Prise zusätzlicher Abwechslung. Die Zeitmanipulationsrätsel von Clank entpuppen sich als intelligente Knobeleien, die Ratchets ballerlastige Abschnitte gelungen ergänzen. Wie immer stimmt zudem die feine Präsentation mit toller Synchro, auch die Steuerung passt!

die sich gegenseitig Wege frei machen und Schalter aktivieren. Das ist ebenso einfallsreich wie komplex, deshalb können ungeduldige Abenteuerer auf Wunsch (und gegen eine stattliche Summe) diese Aufgaben auslassen.

Ein neuer Aspekt im "Ratchet & Clank"-Universum ist die freie Raumfahrt: Wurdet Ihr bislang auf vorgegebene Routen beschränkt, reist Ihr nun häufiger frei durch Galaxien. In denen düst Ihr zum nächsten Einsatzort, kämpft gegen feindliche Angriffsgeschwader oder landet auf kleinen Himmelskörpern. Die kugelförmigen Planeten gab es zuvor im zweiten PS2-"Ratchet & Clank"; Sie sind als Auflockerung mit Hüpf- oder Kampfeinlagen in Häppchenlänge angelegt und verlängern gelungen die Spielzeit. Denn wer nur stur der Haupthandlung folgt, lässt viele interessante Bonus-Missionen aus und ist nach etwa acht Stunden beim Finale, das diesmal alle Storystränge abschließt, los.

Entw. oder Hersteller: **Insomniac, USA**  
 Termin: **6. November**  
 Preis: **70 Euro**  
 Unterstützt: **1 Spieler**,  
 Sprache: **einstellbar**, Text: **einstellbar**

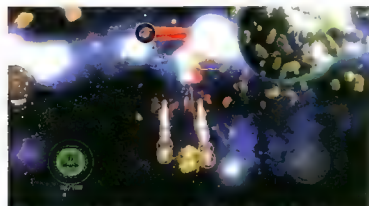
• schließt nahtlos an die Vorgänger an  
 • rund 15 weitere, teilweise modifizierbare  
 • Clank Abschnitte mit zeitlosen Rätseln  
 • bringt die erkundbare Weltraumzone die  
 • kugelförmigen Planeten optional deuscher

**SPIELSPASS**

Singleplayer  
 Multiplayer  
 Grafik: **8 von 10**  
 Sound: **8 von 10**

**85**

Fazit: **Cooler Heldenduo: Einige neue Ideen machen Laune, ansonsten gibt es die übliche (sehr gute) Baller- und Hüpf-Kost.**



PS3 Während des Abenteuers fliegt Ihr erstmals frei mit einem Raumschiff durch verschiedene Galaxien (links). Neben den Hauptmissionen landet Ihr auf kleinen Planeten (rechts), um verstreute Zonis und Zusatzmodule für Eure Wummern zu suchen.



# Rabbids Go Home

Wii DS Geschicklichkeit

Drei "Raving Rabbids"-Episoden lang piesackten die durchgeknallten Hasen Ubisofts einstmals Maskottchen: Damit ist jetzt Schluss, die Franzosen kicken Rayman aus dem Titel und die Abwechslung gleich mit. Dabei kommt die Rahmenhandlung dem skurrilen Humor der Reihe nahe, mit dem sich die Schlappohren einen Multiplayer-Namen gemacht haben: Die Rabbids verwechseln den Mond mit einer riesigen Laterne, von der sie sich lustige

Stromschläge erteilen lassen wollen. Also schnurstracks alles, was nicht niet- und nagelfest ist, auftürmen, um den Himmelskörper zu erreichen. Per Nunchuk steuert Ihr einen Hasen-betriebenen Einkaufswagen durch lineare, kleine Levelabschnitte und sammelt Gegenstände. Weicht Hindernissen aus, nutzt Trampoline für höhergelegene Ebenen oder verlagert Wachhunde in die Flucht. Verlieren könnt Ihr die Fracht nicht, gehen Eure drei Lebenslichter aus,

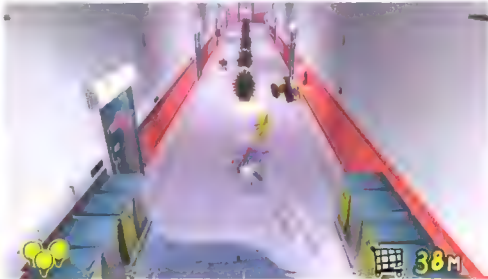
fangt Ihr bei den großzügigen Check-points neu an.

Minispiele gibt es diesmal nicht, bei guter Punktzahl schaltet Ihr Gadgets frei, mit denen Ihr einen Hasen drangsaliert: Pustet ein Auge fußballgroß auf oder klemmt den Rabbid in einen Schraubstock. Macht davon Fotos und schickt sie Freunden. Die DS-Version ist ein solider "Crazy Machines"-Klon: Meistert 150 Physik-basierte Knobelaufgaben, indem Ihr Kettenreaktionen auslöst. *pu*



Philip Ullrich

Der erste "Rabbids"-Ausflug ohne Rayman strotzt vor Langeweile und repetitivem Level-design. Was den Haschen vormals durch witzige Minispiele gelang, fehlt in der aktuellen Episode vollends – die Abwechslung. Die rennspielartige Jagd nach Gegenständen taugt für ein Minispiel, aber nicht als vollwertiges Produkt, denn wir brausen lediglich durch einen Levelschlauch – immer wieder, 40 Missionen lang. Ganz anders die DS-Version, deren unausgeglichener Schwierigkeitsgrad aber schnell nervt.



Wii Horizontal, vertikal und auf mehreren Ebenen: Rast mit Eurem Hasen-Mobil über eng gesteckte Pfade, weicht Gefahren aus und sammelt allerlei Gegenstände



DS Die Knocheleien variieren von trivial bis gefrustetem "Was soll ich machen?"

Entwickler **Ubisoft Montpellier, Frankreich**  
 Hersteller **Ubisoft**  
 Termin **5. November**  
 Preis **50/30 Euro**

Unterstützt » bis 2 Spieler (online),  
 Sprache: Rabbid-Genuschel, Text: einstellbar

- » 40 Missionen in 15 Umgebungen
- » Rabbid-Avatare basteln und im Spiel nutzen
- » auf Handheld erwartet Euch ein Knobelspiel
- » DS-exklusiver Level-Editor

## SPIELSPASS

Singleplayer 4 von 10  
 Multiplayer 4 von 10  
 Grafik 4 von 10  
 Sound 4 von 10

47

Singleplayer 5 von 10  
 Multiplayer 4 von 10  
 Grafik 3 von 10  
 Sound 4 von 10

55

FAZIT » Schnell langweilige Hasenjagd, die ein eigentlich nettes Minispiel auf Überlänge aufbläst und Variation missen lässt.

# Guilty Gear 2: Overture

360 Action-Strategie

Während 2D-Prügler sich mit "Street Fighter IV" und "The King of Fighters XII" immer noch im Comeback-Modus befinden, verlässt der frühere Platzhirsch überraschend die Arena und wendet sich einem neuen Genre zu! Anstatt XXL-Sprites mit abgefahrenen Attacken aufeinander zu hetzen, hat Arc System Works den Großteil der Kämpfer auf die Ersatzbank geschickt und stellt die erstmals dreidimensionalen Helden Ky Kiske und Sol Badguy in den Mittelpunkt einer konfuse Handlung. Ähnlich wie bei Massenprügeleien Marke "Kingdoms Under Fire" wetzt Ihr nicht nur durch die 3D-Szenarien und erledigt mit wilden Combos gnadenlos unterlegene Gegner, Ihr kontrolliert auch Truppenverbände, die strategisch wichtige Punkte der Karte besetzen sollen. *tn*



360 Mit Bildschirmenzeigen wird beim neuen "Guilty Gear" nicht gespart



Thomas Nickel

'GEHT SO'

Schade, dass der ehemalige 2D-Primus jetzt im 3D-Mittelmaß versumpft. Es gehört Mut dazu, eine etablierte Serie aus ihrem Stammgenre zu reilen und neu zu erfinden. Da ist es doppelt schade, dass es der Umsetzung so an Sorgfalt mangelt. Als reine Massenklopperie wäre das neue "Guilty Gear" okay, aber die aufgesetzten Strategie-Elemente wollen einfach nicht ins Gesamtbild passen.

Entwickler **Arc System Works, Japan**  
 Hersteller **SOS Games**  
 Termin **im Handel**  
 Preis **60 Euro**

Unterstützt » bis 4 Spieler (online),  
 Sprache: englisch, Text: einstellbar

- » komplett gebändertes Kampfsystem
- » Mix aus Strategie und Action
- » konfuse Story

## SPIELSPASS

Singleplayer 6 von 10  
 Multiplayer 6 von 10  
 Grafik 6 von 10  
 Sound 7 von 10

59

FAZIT » "Guilty Gear" in neue spielerische Fahrwasser zu bringen, ist mutig – die Ausführung lässt zu wünschen übrig.

# Video Game Source

www.videogamer.de

## Neue(!) Retro-Systeme:

- Atari Lynx/Jaguar
- PC Engine/Turbo Grafx
- Neo Geo Pocket Color
- Nintendo Virtual Boy
- Sega Game Gear
- Tiger game.com
- Atari 2600/7800
- 3DO



NEC PC Engine Turbo Grafx (NEU!)  
 & Blazing Lazers (Gunhed US)  
 für 89,95 Euro inkl. Versand!



## Tekken 6

360 360 Beat'em-Up 16



360 Die Gegnerhorden, die Ihr mit KI-Partnerin Alisa an Eurer Seite in der Kampagne vernichtet, sind dumm wie Stroh

Die letzten Jahre waren nicht besonders gut zur "Tekken"-Serie. Teil 5 verkaufte sich schlechter als die direkten Vorgänger, die auf der E3 2005 vorgestellte neue Episode entwickelte sich zum Phantom, jedenfalls auf Konsole – die Arcadefassung erschien bereits vor zwei Jahren. Als schließlich die Sony-Exklusivität dahin war und "Tekken 6" auch für die Xbox 360 angekündigt wurde, interessierte das schon fast keinen mehr – der einstige Sony-

Vorzeigetitel, der zusammen mit "Ridge Racer", "Metal Gear Solid" und "Gran Turismo" maßgeblich zum Erfolg der Marke PlayStation beigetragen hatte, war zu einem Multiplattform-Titel unter vielen verkommen.

Sicher, niemand zweifelte ernsthaft an der Qualität des sechsten Teils – sollte er irgendwann erscheinen; im Fokus der Beat'em-Up-Fangemeinde stand aber schon lange nicht mehr die laut Namco erfolgreichste Prügelserie der Welt, son-

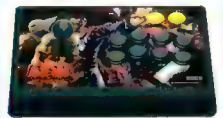
dern ein ganz anderer Titel, dem ein gnadenloses gutes Comeback gelingen sollte: "Street Fighter IV".

Doch jetzt will die eiserne Faust zurückschlagen, rechtzeitig vor Weihnachten und ohne ernstzunehmende Konkurrenz in Sichtweite: 40 Kämpfer hat Namco mobilisiert, eine beeindruckende Zahl an coolen Veteranen und charismatischen Neuzugängen. Das Kampfsystem fußt auf einem starken Fundament, dem des anno 2005 spielerisch herausragenden Vorgängers.

Die lange Zeit zwischen den beiden Titeln merkt man der neuen Episode kaum an – "Tekken 6" spielt sich so routiniert, so exzellent wie der Vorgänger. Das Kampftempo wurde dezent erhöht, die Juggle-Combos weiter gestärkt (durch Abprallen vom Boden) und die Wut-Anzeige eingeführt – bei besonders niedriger Lebensenergie kommt Ihr neuerdings stärker zuschlagen. Ansonsten bleibt alles beim Alten: Feuerbälle und Waffen sind bei "Tekken" tabu, stattdessen geben sich verschiedenste

## TEKKEN-PAKETE

Zwei "Tekken 6"-Sets erscheinen in Deutschland zeitgleich mit der normalen Version. Für gut 80 Euro erhält Ihr die Limited Edition samt Spiel, Poster, Artbook und Kapuzenpullover – inklusive coolem "Tekken"-Schriftzeichen auf dem Rücken. Beim ca. 130 Euro teuren Arcade-Stick Bundle fallen Pull und Poster weg, das 100-seitige Artbook ist aber auch hier dabei – Prunkstück ist natürlich der Wireless-Fighting-Stick von Hori. Und damit niemand traurig ist: gibt es bei den Paketen für beide Konsolen.



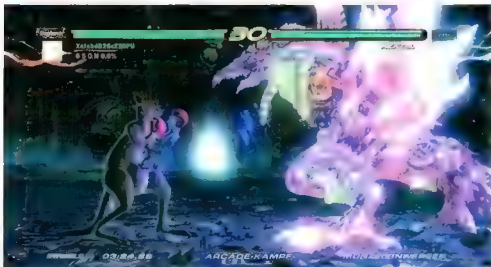
Kampfsport-Stile die Klinken in die Hand – natürlich stets in merklich übertriebener Ausführung. Mittels doppeltem Druck auf die Oben- oder Untenstaste weicht Ihr in die Tiefe aus – meist läuft ein "Tekken 6"-Duell aber in 2D ab. Geblockt wird übrigens automatisch, wenn Ihr die Finger von den Richtungstasten lässt – "Street"- oder "Virtua Fighter"-Fans kommt das anfangs spanisch vor.

## 40 an der Zahl

Das Gros der klippigen Figuren ist wieder mit an Bord: Bei "Tekken" kämpfen Pandabären gegen Sumoringen, Dämonen gegen geflügelte Schurken und Baumstämme gegen Cyborgs. Sechs Streithälse sind neu (und erweitern den Cast damit auf die Serien-Rekordzahl von 40) – alle Novizen haben sich im Nu in unser Beat'em-Up-Herz geprügelt, weil sie Charisma sowie coole Manöver mitbringen und sich noch unterschiedlicher spielen als z.B. Jin und Kazuya oder Law und Hwoarang.



360 In einer Mission rollt ein Sumoringen über die Straße, schmeißt aus dem G



360 Vier Fauste gegen den Endboss: Beuteltier-Doppelpack Roger Jr. tritt todesmutig gegen den Drachen-Obermütz Azazel an



360 Editor-Allelei: Wir ziehen Newing Lars des Wams aus und schnellen ihm dafür Waffen an den Gürtel oder ziehen Dragunov eine... äh... fische Uniform an





38 Die krachigen Effekte verleihen der Grafik Pep. Die angekündigte Zerstörbarkeit der Area hingegen tritt nur in seltenen Fällen zu Tage und ist kaum inszeniert



PS3 Nach Pauls Fußfeger steht Yoshimitsu buchstäblich Kopf (links). Law und Wang kämpfen derzeit bei Blitz und Donner

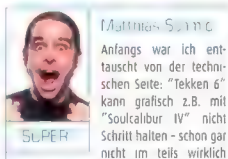


Wenn beim Klang der vertrauten Namen das Herz aufgeht, der findet im nagelneuen Kampagnen-Modus seine Erfüllung: Hier erzählen Cutscenes über Cutscenes eine hanebuchene Story, in dessen Zentrum Neuling Lars steht – Ihr erlebt seine Auseinandersetzungen mit der Mishima Zaibatsu und der G Corporation. Anfangs wird in ellenlangen, schick inszenierten Intros alte "Tekken"-Geschichte aufgewärmt, später prügelt Ihr Euch im "Final Fight"-Stil durch grafisch trister, gleichförmige und eng begrenzte 3D-Areale. Nietet zuerst haufenweise

Klon-Klopfer um und besiegt dann den Stage-Boss – der ist stets einer der bekannten "Tekken"-Charaktere.

Künstliche Intelligenz findet Ihr im Kampagnen-Modus leider ebenso selten wie gute Texturen, zudem ist die Steuerung mitunter recht zickig und der Schwierigkeitsgrad bald gesalzen – wer nicht großer Fan von Sidescroll-Prüglern ist, wirft schnell die Flinte ins Korn. Das ist umso ärgerlicher, weil Ihr den klassischen Story-Modus (samt Render-Ending) nur mit Charakteren bestreiten dürft, die Ihr in der Kampagne bezwungen habt.

Die im Vorfeld angepriesene Online-Koop-Variante der Kampagne soll übrigens im November per kostenlosem Update nachgereicht werden. Ähnlich verhält es sich mit dem Online-Versus-Modus: Erst ab Releasetag will Namco den per Download-Patch aktivieren – deshalb konnten wir ihn leider noch nicht auf Herz und Nieren testen. Ansonsten sind alle Standard-Modi enthalten: Lasst in Arcade-, Survival-, Training- oder Time-Attack-Variante die Fauste fliegen oder verziert Eure Fighter im Editor mit unzähligen Items. ms



Matthias Simec

Anfangs war ich enttäuscht von der technischen Seite: "Tekken 6" kann grafisch z.B. mit "Soulcalibur IV" nicht Schritt halten – schon gar nicht im teils wirklich

hasslichen Kampagnen-Modus. Auch die Inszenierung der zahlreichen Story-Echtzeit-Sequenzen finde ich nicht mehr zeitgemäß – "Uncharted 2" oder "Metal Gear Solid 4" zeigen, wie Echtzeit-Cutscenes heutzutage aussehen können. Echte "Tekken"-Jünger freuen sich dennoch über die Flut an Insider-Informationen. Leider sind die repetitiven Kampagnen-Missionen spielerisch nicht das Gelbe vom Ei – weder mit Stick noch mit Kreuz flutscht die Steuerung. Und dennoch finde ich das Spiel "SUPER" – warum? Weil die wichtigen Dinge stimmen. Das Kampfsystem ist flüssig und mannigfaltig, die Duelle packend schnell, die Steuerung so flüssig wie die Animationen. Auch das Kampfaufgebot überzeugt – zudem kann ich die Jungs und Mädels im Editor mit (zu teuren) Items noch aufmuzzeln.

## BEWEGUNGSUNSCHÄRFE: AN ODER AUS?

Ganz klein macht sich die Option "Bewegungsunschärfe: An oder Aus" im hintersten Winkel des Menüs. Kein Wunder: Standardmäßig ist die im Englischen "Motion Blur" betitelte Technik eingeschaltet – schieflich waren die superflüssigen Kämpfe mit 60 Bildern pro Sekunde von Anfang an ein Werbeschlagwort der Entwickler. Schaltet Ihr den Effekt aus, wirken die Animationen in der Tat ein bisschen abgehackter – ein eklatanter Unterschied ist aber nicht erkennbar. Beim Erstellen der Screenshots auf dieser Seite haben wir den Unschärfe-Effekt deaktiviert, sonst hätten alle Bilder so verwischt wie rechts ausgesehen.



Entwickler: Namco-Bandai, Japan  
Hersteller: Namco  
Termin: im Handel  
Preis: 60 Euro

Unterstützt: bis 2 Spieler (online), Sprache: englisch/japanisch, Text: einstellbar

- PS3 vs. 360: Grafik ist auf 360 leicht besser
- 40 Spieler-Kämpfe, die sehr wählbar
- große Kampagne mit Final Fight 5
- 18 GB optionale Installation auf PS3

## SPIELSPASS

Singelplayer  
Multiplayer

85

Trotz unspektakulärer Grafik und abwechslungsreicher Kampagne ein spielerisch exzellenter Prügler mit coolen Kämpfern.



# Spore Helden

Wii Jump'n'Run



Es war einmal vor langer Zeit in einer weit, weit entfernten Galaxie: Teuflische Kristalle regnen auf einen friedlichen Planeten und infizieren die Lebewesen mit dem Bösen. Ihr beginnt Euer Abenteuer als Kopffüßler und sammelt 250 Körperteile, aus denen Ihr eine individuelle Kreatur entwickelt. Mit dieser gilt es, die fiesen Kristalle zu sichern, infizierte Lebewesen zu befreien und

allerlei Such- und Geschicklichkeitsmissionen zu bestehen. Dabei sorgen vor allem die vielen Talente für Abwechslung, denn einige Abschnitte lassen sich nur mit entsprechenden Fähigkeiten wie Schwimmen und Weitsprung erkunden. Wer etwas experimentiert, kann im allgegenwärtigen Editor für jede Aufgabe die optimale Figur erstellen: Mal züchtet Ihr ein Raubtier, mal ein Kraxelgenie. Für Kämpfe wird in einen speziellen Duellmodus gewechselt, in dem

man abwechselnd angreift: Bleibt Ihr siegreich, nehmt Ihr dem Gegenüber neue Körperteile ab. Leider nutzen Euch beim Kampf nur offensive Teile, Eigenschaften wie Agilität könnt Ihr kaum ausspielen – spielerische Taktik bleibt beim Schlagabtausch weitgehend auf der Strecke.

Absents des Story-Modus dürft Ihr in der Sporepädie schmökern und in der Mehrspieler-Variante die Kreationen Eurer Kreaturen zum Duell fordern. oe



Oliver Ehrle

"Spore Hero" ist ein Hüpler zum Experimentieren samt reichlich Humor, der mit dem Kampfmodus die Hektik aus dem Abenteuer nimmt. So kommen auch

GEHT SO?

kleine Spieler bestens mit dem ständig wechselnden Handling der Figur zurecht. Erfahrenen Zockern sind die Kämpfe allerdings zu simpel und die Missionen zu anspruchslos. Oft muss man einfach nur von A nach B laufen, ein Item oder Gesprächspartner finden, echte Rätsel gibt Euch "Spore Helden" nur selten auf – da fehlt man sich stellenweise schon mal unterfordert.



Vier Augen, Stacksbeine und ein Fressmaul. Mit einem Ungeheuer jagt Ihr so manchmal friedlichen Zeitgenossen einen mächtigen Schnecken ein!



Jetzt wird gestampft. Im Editor bearbeitet Ihr Eure Figur

Entwickler: **Maxis, USA**  
Hersteller: **Electronic Arts**  
Termin: **im Handel**  
Preis: **45 Euro**

Unterstützt: **bis 2 Spieler**  
Sprache: **einstellbar, Text: deutsch**

- 250 Körperteile mit individuellen Talenten
- viele versteckte Boni und Ereignisse
- umfangreiche Sporepädie
- nutzt Eure Kreaturen im Zweispieler-Modus aufeinander

## SPIELSPASS

Singelplayer: **6 von 10**  
Multiplayer: **5 von 10**  
Grafik: **7 von 10**  
Sound: **7 von 10**

**67**

**FAZIT** – Niedliche Monsterbastelei mit vielfältig entwickelbarem Helden, aber ohne dramaturgische Höhen.

# Dragon Ball: Revenge of King Piccolo

Wii Jump'n'Run



Die Rache von King Piccolo führt Euch zum Ursprung der Manga-Serie zurück: Son Goku und seine Freundin Bulma erkunden in diversen Episoden 3D-levels, durch die 2D-Pfade führen – die Kamera schwenkt je nach Bedarf in eine seitliche Perspektive. Ihr klettert zu

Schatzkisten auf entlegenen Plattformen, schwingt an Energieballen über Abgründe und weicht auf dem Wildwasserflöß gerigen Haien aus. Bei den Obermorkämpfen wuselt Ihr in alle Richtungen durch die Arena, um den Angriffen der mächtigen Rivalen zu entkommen. Aufgemischt

werden die Widersacher mit Combos und den Superattacken, für die Ihr spirituelle Energie sammelt. Die schwungvolle Comicgrafik und die vielen Zwischenszenen bringen dabei den Charme der Manga-Vorlage bestens zur Geltung: Fans werden begeistert sein. oe



Volle Breitseite: Natürlich beherrscht Goku den Superstrahl, mit dem Ihr die fetten Obermork auf's Korn nehmt



Oliver Ehrle

Die flott wechselnden Aufgaben und die phiffige Manga-Optik machen "Revenge of King Piccolo" zu einem vergnüglichen Abenteuer, das nicht nur Kenner anspricht. Dank der griffligen Steuerung gehen Kämpfe und Kraxeelen locker von der Hand, obwohl reichlich Timing und Übersicht gefordert werden. Für Zweispielerduelle ist das Kampfsystem aber zu flach.

Entwickler: **Namco-Bandai, Japan**  
Hersteller: **Namco-Bandai**  
Termin: **im Handel**  
Preis: **50 Euro**

Unterstützt: **bis 2 Spieler**  
Sprache: **einstellbar, Text: deutsch**

- spielt die Handlung des Ongnalmanges
- abwechslungsreiche Episoden mit turbulenten Aufgaben
- grifflige Steuerung
- Duellmodus für erspielte Figuren

## SPIELSPASS

Singelplayer: **7 von 10**  
Multiplayer: **6 von 10**  
Grafik: **7 von 10**  
Sound: **7 von 10**

**70**

**FAZIT** – Lasst es krachen: dynamisches Abenteuer zur Manga-Vorlage mit abwechslungsreich präsentierten Episoden.

# Magna Carta 2

360 Rollenspiel



» Staatsstreik im Königreich Lanzheim, Premierminister Schuenzeit reißt sich Thron und Nordarmee unter den Nagel: Nur Prinzessin Melissa kann entkommen, an der Seite ihres Freundes Juto verbringt sie ein Leben im Exil – zumindest für wenige Jahre, denn schon bald kommen die Häscher von Schuenzeit dem Duo auf die Spur. Zusammen mit weiteren Gefährten

machen sich die Helden auf, dem widerlichen Imperator einen Strich durch die Rechnung zu machen. Das funktioniert nach traditioneller Rollenspielmanier: In Dörfern und Festungen erplaudert ihr Missionen, die Euch in allerlei Kerker und Tempel führen. Dort mischt ihr zusammen mit den KI-Freunden die imperialen Soldaten und Monster in Echtzeit auf: Zückt das Schwert und greift mit Combo, allerlei erlernbaren Spezialangriffen und Konterattacke an.

Nach dem Active-Turn-Battle-System müsst ihr dabei Verschnaufpausen einlegen, sonst kommt Euer Held aus der Puste und ist dann dem Feind wehrlos ausgeliefert. Eure Freunde stürzen sich eigenständig ins Getümmel und agieren dabei recht geschickt, ihr könnt Euch stets auf sie verlassen. Im Laufe des Abenteuers lernen die Helden Teamangriffe und das Führen verschiedener Waffen, einen Mehrspieler-Modus wie in der "Tales"-Serie gibt es aber nicht. oe



Oliver Ehrlé

"Magna Carta 2" unterhält mit spektakulären Szenen und wüsten Teamschlachten, trotzdem will der Funke nicht so recht überspringen: Die Story kommt wie vom Fließband, die englischen Sprecher labern die Dialoge emotionslos vom Blatt und die Figuren lassen gelangweilt die Arme baumeln. Die Kämpfe werden im späteren Verlauf nicht spannender, die neuen Talente bringen kaum neue Facetten ins Spiel. Auch bei den Missionen hat man sich nicht viel einfallen lassen, hinter dem Tohuwabohu der Handlung versteckt sich ein gemäßigtes Abenteuer

"GEHT SO"



360 Lasst den Kameraden den Vortritt: Solange sich Obermotze an den Freunden austoben, könnt ihr ihre Angriffe studieren und Flankenmanöver starten.



360 Die Minimap weist Euch den Weg zur nächsten Handlungsszene

Entwickler: Namco-Bandai, Japan  
Hersteller: Namco-Bandai  
Termin: im Handel  
Preis: 59 Euro

Unterstützt: bis 1 Spieler,

Sprache: englisch, Text: deutsch

- Team-Kämpfe mit KI-Freunden
- einfache Handhabung
- unspektakuläre Aufgaben
- langweilige Synchronsprecher
- altbackene Handlung

**SPIELSPASS**  
Singleplayer: 6 von 10  
Multiplayer: -  
Grafik: 7 von 10  
Sound: 6 von 10  
**68**

FAZIT: Labern und kämpfen: Action-Rollenspiel mit ansprechender Anime-Grafik, aber dröger Aufmachung.

# Pokémon Mystery Dungeon: Erkundungsteam Himmel

DS Rollenspiel



» Nach "Zeit" und "Dunkelheit" macht sich jetzt das "Erkundungsteam Himmel" auf den Weg, die sagenhafte Pokémon-Insel zu erkunden: Ihr kombiniert ein Abenteuerduo aus 19 Helden und 21 Partnern, tretet der wüsten Kudelfuff-Gang bei und meistert Missionen, die ihr am schwarzen Brett im Hauptquartier abgreift. Die Aufträge

führen Euch in Kerker, Höhlen und Gebirgslabyrinth, die bei jedem Besuch zufällig generiert werden: Es gilt, eine vorgegebene Ebene zu erreichen, um räuberische Pokémon zu stellen oder verlorene Items zu bergen – gekämpft wird rundenweise. Letztendlich unterscheiden sich die beiden Missionstypen nur durch das Finale mit den Schurken, etwas

mehr spielerische Abwechslung und ein paar Rätsel hätte sich Chunsoft bei der dritten Episode schon einfallen lassen können. Neu sind lediglich diverse Handlungsszenen, Widersacher und jetzt 490 Pokémon-Typen, zudem wurde die Hilfefunktion verbessert. Deshalb gleicht "Erkundungsteam Himmel" über weite Strecken den Vorgängern: Ihr beginnt wie gewohnt als Schiffsbrüchiger, strandet im selben Pokémon-Dorf und besucht Levels, die optisch wie spielerisch keine Neuerungen bringen. Allein wegen der aktuellen Auswahl an Schützlingen lohnt sich der Kauf nicht: Nur wer "Pokémon Mystery Dungeon" vergottet, wirft einen Blick auf das Abenteuer. oe



Oliver Ehrlé

Wie oft will Chunsoft dasselbe Spiel mit neuen Pokémon verkaufen? Nach drei Episoden wird es langsam Zeit für echte Verbesserungen: Immer noch ist der Bildschirm hoffnungslos überladen, während der obere Screen nur die Tastenbelegung zeigt – das ganze Abenteuer über! Für den nächsten Teil wünsche ich mir mehr Komfort und Aufgaben.

"GEHT SO"



DS Die Autopapier zeichnet den Levelgrundriss über das Geschehen: was gelegentlich zu Verwirrung führt: Per Tastendruck blendet ihr die Spielgrafik aus.



DS Das kennt man: Handel und Plaudereien erledigt ihr im Pokémon-Dorf

Entwickler: Chunsoft, Japan  
Hersteller: Nintendo  
Termin: im Handel  
Preis: 49 Euro

Unterstützt: bis 1 Spieler,

Sprache: deutsch, Text: deutsch

- trainiert ein individuelles Team
- ruft Freunde per E-Mail zur Hilfe
- neue Handlungselemente und Pokémon
- nur 2 Missionstypen
- entomte Zufallslevels

**SPIELSPASS**  
Singleplayer: 7 von 10  
Multiplayer: -  
Grafik: 4 von 10  
Sound: 6 von 10  
**72**

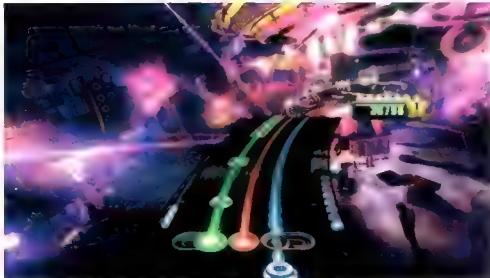
FAZIT: Nachschlag für Kerker-süchtige: experimentierfreudiges Erkundungsabenteuer, das Kennern kaum Neues bietet.







**350** Bei zehn Mixes kann ein zweiter Spieler zur Gitarre greifen und mitmachen. Seid ihr allein, langt ein CPU-Musikus stellvertretend in die Saiten



**350** Der Pfeil auf der grünen Spur zeigt es an: Hier muss die Richtung beim Scratchen stimmen – ein Fall für DJs, die schon etwas mehr Übung haben

Discostampfern und sogar hartem Rock bedienen. Natürlich spielt wie immer der persönliche Geschmack eine Rolle, doch wir legen uns fest: In Sachen Abwechslung und professioneller Abmischung setzt "DJ Hero" neue Maßstäbe.

Auf dem Bildschirm sieht ihr eine Notenbahn, die sich optisch an einer Vinyl-Schallplatte orientiert und mit drei farbigen Spuren versehen ist: Die linke und rechte stehen für einen der zwei Songs des Mixes, die mittlere Bahn für zusätzliche Samples. Auf allen scrollen farbige Symbole nach unten: Bei normalen runden Elementen drückt ihr die entsprechende Taste auf Eurem Plattenteller im richtigen Moment – ganz wie bei den meisten Musikspielen. Anders bei Feldern, in denen Pfeile eingezeichnet sind: Dann heißt es, den Knopf

festzuhalten und zugleich die Platte vor- und zurückzubewegen – also zu scratchen. Mehr wird im einfachen Schwierigkeitsgrad nicht verlangt, ambitionierten DJs ist das freilich zu wenig.

## Plattendreher-Power

Ab der mittleren Einstellung kommt der Crossfader hinzu. Per Schieberegler blendet ihr Songspuren aus, wenn die Linien auf dem Bildschirm einen Knick machen. Erfreulicherweise fällt die Lernkurve moderat aus, weshalb ihr mit etwas Übung bald die ersten 5-Sterne-Wertungen einfahrt. Richtig anspruchsvoll wird es in den höheren Schwierigkeitsstufen, wenn etwa bei den Scratches die Richtung jeder Bewegung explizit vorgeschrieben ist. Garniert

wird das Geschehen durch den Euphorie-Einsatz (entspricht der Star Power anderer Musikspiele) und den Effekregler (vergleichbar mit der Whammy Bar von Gitarren). Dass Frust aufkommt, verhindert ein simpler Kniff: Egal, wie oft ihr vorbeilangt – eine Runde wird nie vorzeitig abgebrochen.

So spielt ihr Euch durch Setlisten, die teilweise von prominenten Plattendrehern zusammengestellt wurden. Dabei schaltet ihr weitere Songs, Bühnen, DJs (einen eigenen Charakter dürft ihr nicht erstellen) oder Outfits frei. Und weil es doch nicht ganz ohne Gitarre geht, packen die Entwickler zehn Mixes auf die Disc, bei denen ein zweiter Musikanter mit der Plastikklampe in gewohnter Manier mitspielen kann.

Als Auftakt einer neuen Musikspielreihe abseits des gängigen Band-Konzepts macht "DJ Hero" eine starke Figur, richtige Schwächen gibt es nicht. Zwar hatten wir uns etwas mehr Spielmodi und an einigen Ecken eine schlüssigere Menüführung gewünscht, doch angesichts des rundum überzeugenden Spiegeffekts fällt das kaum ins Gewicht. Deshalb: Keine Angst vor dem Plattenteller – "DJ Hero" bringt mächtig frischen Wind in die Musikspielwelt. us



**Michael Herde**

GUT

Ungeachtet der hervorragenden Spielbarkeit muss ich Kritik üben: Da "DJ Hero" spielerisch komplexer als sein Gitarren-Pendant ist, eignet es sich weniger gut für lustige Partyabende mit Nicht-Zockern. Als mittelpfächtiger Plastikklampen-Rocker und DJ-Novize war ich aber überrascht, dass ich auf 'schwer' schnell Erfolge feierte. Prima finde ich auch, dass meine Playlist ohne nervige Ladezeiten einen Mix nach dem anderen auf den Bildschirm zaubert – was auch noch fett klingt!



**Ulrich Steppberger**

SUPER

"DJ Hero" hat mich seit der ersten Ankündigung fasziniert, doch stets blieben Zweifel: Kann das wirklich funktionieren? Nach dem Durchspielen steht die Antwort fest: ja – und viel! Mit dem Turntable-Kontrollen kommt ihr nach kurzer Eingewöhnungszeit so gut klar, dass sich die treibenden Songcollagen schwingungsvoll mixen lassen. Danks des starken Sounds dreht man die Lautstärke gerne hoch, die Scratch- und Crossfader-Einsätze machen Laune ohne Ende. Seit meiner ersten Schlagzeug-Session bei "Rock Band" hatte ich nicht mehr so viel Spaß mit einem neuen Musikspiel. Klar, mehr Optionen und eine noch schlichtere Präsentation wären okay gewesen, aber das Wesentliche stimmt – und das zählt.

### Mixes von Cut Chemist:

Beastie Boys - "Lee Majors Come Again" vs. Daft Punk - "Da Funk"

### Mixes von DJ AM:

Beit Div DeVoe - "Poison" vs. Beastie Boys - "Intergalactic"  
Gwen Stefani - "Hollaback Girl" vs. InDeep - "Last Night A DJ Saved My Life"

### Mixes von DJ Jazzy Jeff:

Tears For Fears - "Shout" vs. Eric B & Rakim - "Eric B is President"  
The Arembee Pop Orchestra - "Bittersweet Symphony (Instrumental)" vs. LL Cool J - "Rock The Bells"

### Mixes von DJ Yoda:

Jackson 5 - "I Want You Back" vs. Gang Starr - "Just To Get A Rep"  
Little Richard - "Tutti Frutti" vs. Shlomo - "Beats"

### Mixes von DJ Z-Trip:

Foreigner - "Juke Box Hero" vs. DJ Z-Trip ft. Murs - "DJ Hero"  
Foreigner - "Juke Box Hero" vs. DJ Z-Trip ft. Murs - "DJ Hero"  
Public Enemy ft. Zooli Ayde - "Bring The Noise 20XX" vs. Justice - "Genes"  
Queen - "Another One Bites The Dust" vs. Beastie Boys - "Brass Monkey"

### Mixes von Grandmaster Flash:

Grandmaster Flash & "Boomb" vs. Tao  
Grandmaster Flash, DJ Kool DJ Demo - "Here Comes My DJ" vs. Gary Numan - "Cars"  
Heidi Hancock - "Rockit" vs. N.E.R.D. - "Lapdance"

### Mixes von J.Period:

Gang Starr - "Just To Get A Rep" vs. Mobb Deep - "Shook Ones: Pt. 2"  
DJ Tip - "Good Thing" vs. Billy Squier - "The Big Beat"

### Mixes von The Scratch Perverts:

Common - "Universal Mind Control (M.C.)" vs. Masta Ace - "Jeep A - Gutter (Aaron LaGrate & Dabonai Sam RMX)"  
Daft Punk - "Robot Rock" vs. Highm - "A Naahy Sh (The Soul)"  
M.I.A. - "Paper Planes" vs. Eric B & Rakim - "Eric B is President"  
Nas a - "Groundwork Beat Juggle"  
The Scratch Perverts Beats and Pieces

kinische Mixes können mit Gitarrenbegleitung gespielt werden



**360** Zu echten Dancefloor-Helden wie Daft Punk & Co. gesellen sich skurrile Original-DJs



**360** Individualisiert Euren Auftritt, indem ihr u.a. Kopfhörer, Outfits und DJ-Deck auswählt und verzerrt

Entwickler: **FreeStyleGames, England**  
Hersteller: **Activision**  
Termin: **im Handel**  
Preis: **110 Euro**

Unterstützt: **bis 2 Spieler (online), Sprache: einstellbar, Text: einstellbar**

- 93 Remixes: davon 10 mit Gitarrenbegleitung spielbar
- 16 DJs – teils original, teils prominent
- 9 Bühnen
- umfang- und hilfreiches Tutorial

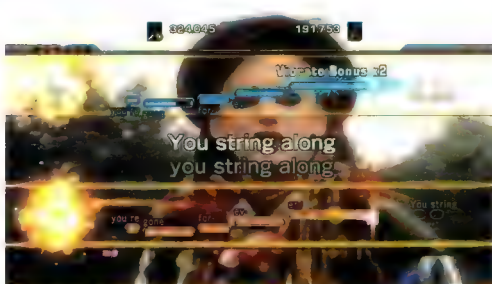
**SPIELSPASS**  
Singleplayer 9 von 10  
Multiplayer 9 von 10  
Grafik 6 von 10  
Sound 10 von 10  
**90**

**Fazit:** Erforschend andere: Das Turntable-Musikspiel ist die großartige Alternative zu den Band-Kollegen.



## Lips: Number One Hits

360 Musikspiel



360 Highlight: Culture Club's "Karma Chameleon" ist für Karaoke super geeignet.

Vor einem Jahr wagte Microsoft mit "Lips" den Vorstoß in das von "SingStar" dominierte Karaoke-Genre. Dank der Expertise der Musikspielprofis von INiS ("Elite Beat Agents") gelang sofort der Einstieg auf Augenhöhe mit Sonys Platzhirsch. Mittlerweile trällern zahlfreudige Xbox-360-Besitzer zu über 100 Liedern – jetzt kommen 40 neue Hits dazu. So viele Chartstürmer stecken in "Lips: Number One Hits", das sich eher als Songpaket denn als Nachfolger versteht. Grafische Aufmachung, Spielmodi (z.B. das putzige Küss-Spiel), Optionen, Community-Features & Co. – all das kennen wir vom Original. Die mitlaufende Linie, die zeigt, welche Stelle ihr aktuell singt, sollte deutlicher sein – Percussion-Einlagen (via Mikro-Schütteln) ubersahen wir immer wieder.

Das Einspeisen eigener Lieder von der Festplatte ist erneut möglich – Songtexte und Tonhöhen-Balken fehlen aber nach wie vor. Dafür erspielt ihr durch gute Leistungen Klammern für Euren Xbox-Avatar und ladet mit dem beiliegenden Code ein Fünf-Lieder-Paket Eurer Wahl gratis herunter. Letzte Info: Am 13.11. kommt schon das nächste "Lips" mit deutschen Partyknallern. ms



Matthias Schmid

Auch wenn ich privat Tonen härterer Gangart lausche, hat mich das Karaoke-Virus tief erwischt: Vor allem zu zweit macht das Trällern der Pop-, Rock- und Hip-

Hop-Nummern verdammt Spaß – letztere meistern aber nur Schnellsprech-Akrobaten auf ehrliche Weise. Alle anderen summen einfach mit oder pusten ins Mikro, das klappt immer noch viel zu gut. Außerdem hätte ich gerne einen Vierspieler-Versus-Modus gehabt – denn die anderen Mehrspieler-Varianten kennt ihr doch schon aus dem ersten "Lips". Ein Lob geht an die Songauswahl – außer DJ Ötzi kann man fast alles singen.

### DIE 40 SONGS

California Love – 2Pac feat. Dr. Dre  
Don't Matter – Akon  
Barbie Girl – Aqua  
The Tide Is High – Amelle Noire  
Loser – Beck  
Don't Think With My Heart – Backstreet Boys  
Heart Of Glass – Blondie  
Love Generation – Bob Sinclar  
Don't Worry, Be Happy – Bobby McFerrin  
Bubbly – Colbie Corbett  
Viva La Vida – Coldplay  
Karma Chameleon – Culture Club  
I Just Died In Your Arms – Cutting Crew  
Hey Baby – DJ Qub  
More Than Words – Extreme  
Big Girls Don't Cry – Felice  
She Drives Me Crazy – Fine Young Cannibals  
Broken Strings – J. Moss feat. Y. Furtado  
I'm Yours – Jason Mraz  
Heartless – Kanye West  
Just Dance – Lady Gaga feat. Roby D Dams  
The Fear – L.A. Arden  
Around The Way Girl – L.A. Coors  
Touch My Body – Mariah Carey  
I Heard It Through The Grapevine – Marvin Gaye  
U Can't Touch This – MC Hammer  
How You Remind Me – No Fx  
Always On My Mind – R. Kelly  
Hey There Delilah – Plain White T's  
Disturbia – Rihanna  
Millennium – Robbie Williams  
The Look – Roxette  
Oh Pretty Woman – Roy Orbison  
I Don't Feel Like a Woman – Sade  
Push The Button – Sugababes  
Everybody Wants To Rule – Tears for Fears  
I Get Around – The Beach Boys  
Lovefool – The Cardigans  
Apologize – Timbaland feat. Justin Guarini  
Ready, Set, Go! – Tokio Hotel

Entwickler: INiS, Japan  
Hersteller: Microsoft  
Termin: im Handel  
Preis: 40 Euro / 70 Euro (mit 2 Mikros)

Unterstützt: bis 4 Spieler,  
Sprache: englisch/Text: einstellbar

- 40 Hit-Debüt-Charts-Hits
- Mehrspieler-Modi wie im Original-Lips
- mit dem besten Punkte- & Replay-System

### SPIELSPASS

Singleplayer: 5 von 10  
Multiplayer: 9 von 10  
Grafik: 9 von 10  
Sound: 9 von 10

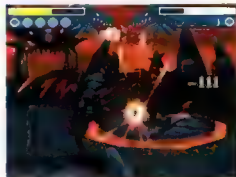
FAZIT: Auch wenig Neuerungen können viel Spaß machen: erneut komplettes Karaoke-Spiel mit gelungenen Radio-Pop-Songliste.

## Kampf der Giganten: Drachen

PS3 Geschicklichkeit

Drachen sind wie Menschen: es gibt gute und böse. Letztere wollen die gutmütigen Fabelwesen auslöschen. Warum? Das ist egal. Wer soll es richten? Ihr, in der schuppigen Haut eines edlen Feuer-spuickers. Bereist vier Gebiete auf der Suche nach Edelsteinen, die Spezialfähigkeiten wie Giftangriff oder Heilzauber freischalten.

Ihr durchstreift kleine 3D-Areale und duelliert Euch mit anderen Drachen. Via Stylus-Bewegungen in vier möglichen Richtungen blockt ihr Angriffe oder weicht aus, mit schnellen Pfeilbewegungen auf dem Touchscreen attackiert ihr. Für eine Prise Taktik sorgen aufladbare Spezialangriffe, bei denen die ihr vorgegebene Formen nachzeichnet. ps



PS3 Quelle sind das zentrale Spielelement



Philip Ullrich

Im Vergleich zum "Dinosaurier"-Vorgänger ist die "Drachen"-Edition richtig hübsch. Schnelle Kameraschritte und schicke Lichteffekte sorgen zudem für Dynamik während der Kämpfe. Die Steuerung ist dagegen träge, gezielte Verteidigungsmanöver fallen schwer. Zudem sind die Duelle zu einfach, permanentes Stylus-Rubbeln führt oft zur erfolgreichen Attacke.

Entwickler: Ubisoft, Frankreich  
Hersteller: Ubisoft  
Termin: im Handel  
Preis: 35 Euro

Unterstützt: bis 4 Spieler, Text: deutsch

- 4 Gebiete, 125 Edelsteine
- taktischer Einsatz von Edelsteinen
- Steuerung komplett über Stylus
- ansatz Drachen in Farm und Farbe
- inkl. echtem Kartenspiel mit 15 Karten

### SPIELSPASS

Singleplayer: 5 von 10  
Multiplayer: 5 von 10  
Grafik: 6 von 10  
Sound: 4 von 10

FAZIT: Die behäbige Steuerung bräutet die optisch schicken Szene gesetzt, aber zu leichten Drachen-Quelle aus.

## Buzz! Quiz World

PS3 Denkspiel

Pünktlich zur Geschenk-saison zieht Sony eine neue "Buzz!"-Folge aus dem Sack. Am Grundkonzept hat sich erwartungsgemäß nichts geändert, wie immer trommelt ihr bis zu acht Ratelöcher zusammen, die in mehreren Runden Fragen aus allen Wissensbereichen beantworten. Dafür habt ihr bei "Quiz World" deutlich mehr Freiheiten als in bisherigen Episoden: So könnt ihr erstmals Euren Namen auswählen und werdet vom Moderator direkt angesprochen. Außerdem stehen neben den Standardmatches Alternativen zur Verfügung, bei denen z.B. nur reaktionsbasierte oder grübelästische Prüfungen anfallen. Besonders fein: Wer mag, stellt sich aus den elf unterschiedlichen Runden sein eigenes Programm zusammen – ideal für Partys. us



PS3 Falsche Antwort? Ab in den Schleim – wie gemein!



Jochen Steppeler

Nach dem etwas faden Deutschland-Quiz im Frühjahr findet "Buzz!" zur Stärke des ersten PS3-Teils zurück – ja, es wird sogar noch besser. Das Studio erhielt eine dezente optische Politur, die Fragekategorien sind flexibler gestaltet und die Möglichkeit, ungeliebte Quizrunden zu eliminieren, wird viele Rätselreue (wie z.B. mich) erfreuen.

Entwickler: Relientless Software, England  
Hersteller: Sony  
Termin: im Handel  
Preis: 40 Euro

Unterstützt: bis 8 Spieler (online),  
Sprache: einstellbar, Text: einstellbar

- aufgeregte Präsentation
- einige neue Quizrunden
- Abbau kann jetzt selbst bestimmt werden
- erstmalig Mami wie ein Ansprache
- flexible Fragekategorien

### SPIELSPASS

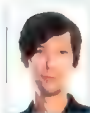
Singleplayer: 5 von 10  
Multiplayer: 8 von 10  
Grafik: 4 von 10  
Sound: 6 von 10

FAZIT: Gewohnt familiautägliches Quiz, das durch seine erweiterten Einstellmöglichkeiten die Vorgänger übertrumpft.

# Spiegel Online: Der Karrierecoach

Quizspiel 0

Die bekannte Internet-Nachrichtenseite "Spiegel Online" steht für Seriosität sowie fachkundigen Journalismus und eignet sich daher prima für einen DS-Quizzer mit dem Untertitel "Der Karrierecoach" – wobei Euch nicht wirklich ein Lehrprogramm erwartet. Vielmehr fragt die Software bestehendes Wissen in acht Themengebieten wie Berufsstart, Networking oder Arbeitsrecht ab.



Philip Ullrich

Will der "Karrierecoach" wirklich meine Berufslaufbahn ankurbeln, bleibe ich wohl auf ewig Redakteur. Der Name ist irreführend, Euch wird ein kurzweiliges Quizspiel geboten und das bereitet nicht, wie der Verpackungstext anpreiselt, auf das Berufsleben vor. Wenn man sich zudem aus den Spiegel-Archiven der letzten 50 Jahre bedienen darf, hätte ich mir ein größeres Aufgabenpaket gewünscht, garniert mit mehr Fragetypen. Dafür gefallen mir die prägnanten Erklärungen und der launige Mehrspielermodus – perfekt für meine wöchentlichen Zugfahrten.

2.000 Fragen sind jedoch nicht viel, so dass bei einem typischen 16-Fragen-Durchlauf die eine oder andere Doppelung auftaucht. Auch die Fragevarianten variieren kaum, meist löst ihr Multiple-Choice-Aufgaben mit einer oder mehreren richtigen Antworten. Gelegentlich müsst ihr den gesuchten Begriff bei drei Fehlversuchen in eine



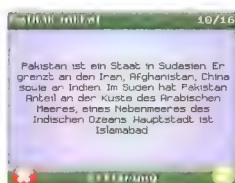
DS Falsch gedacht: Hier wäre Antwort 2 die richtige Wahl gewesen

virtuelle Schreibmaschine tippen oder eine Fahne dem richtigen Land zuordnen. Dafür ist die Auflösung bei falschen Antworten gut und präzise formuliert, schließlich hatte der Entwickler vollen Zugriff auf die Spiegel-Archive. Das merkt man an den teils kniffligen Fragen, die besonders im Bereich "Wissenschaft" viel Fachkunde voraussetzen.

Der Mehrspieler-Modus lässt Euch mit bis zu vier Freunden nacheinander ein Quiz lösen – auch an einem Handheld. Die 24 Fragen sind nach drei Schwierigkeitsgraden sortiert und belohnen mit unterschiedlichen Punktzahlen, am Ende wird der Sieger gekürt. *pu*



DS Im Fragetyp "Fähnchenspiel" sucht ihr Länder oder Städte – hier Chile



DS Die Erklärungen sind zwar kurz gehalten, dafür auf den Punkt gebracht

Entwickler: Die Multimedia Schmiede, D  
Hersteller: The Games Company  
Termin: im Handel  
Preis: 30 Euro  
Unterstützt: » bis 4 Spieler, Text: deutsch  
» 2.000 Fragen  
» acht Themengebiete rund um den Beruf  
» gute Erklärung bei falschen Antworten  
» 3 Schwierigkeitsgrade  
» keine Sprachausgabe, Bio und Videos  
» Quiz-Wettbewerb zu vert

**SPIELSPASS**  
Singleplayer: 5 von 10  
Multiplayer: 5 von 10  
Grafik: 3 von 10  
Sound: 2 von 10  
**51**  
FAZIT: » Hält sich an gängige Quizkonventionen und überzeugt mit konzentrierten, aber zu wenigen Fragen – zudem wieder präsentiert.

## Keltis

Denkspiel 0

Was als Brettspiel funktioniert, muss sich nicht zwangsläufig zum Videospiel eignen. Das "Spiel des Jahres 2008" von Spieleautor Rainer Knizia ist zwar akkurat umgesetzt, aber um keine Nuance der digitalen Unterhaltung erweitert: keine Kampagne, keine Animationen, kein gesprochenes Tutorial. In den Einzelmatches spielt ihr rundenweise verschiedenfarbige Karten aus, um auf fünf Steinpfaden Eure Spielfiguren vorzurücken. Dazu ist neben etwas Kartengluck auch Strategie gefragt, denn es ist nur sinnvoll, die Pfade zu betreten, auf den ihr ihn vorankommt. Zufällig verteilte Feldsymbole wie 'Extra-Zug' streuen Abwechslung in das für Solisten lahme Brettspiel. *pu*



Philip Ullrich

In geselliger Runde macht "Keltis" Laune, da ihr ständig die Spielstände Eurer Kontrahenten seht und Züge im Voraus planen könnt – dadurch erhält das

nüchtern präsentierte Brettspiel seinen mitwierenden Wettbewerbs-Charakter. Solisten vermissen dagegen eine Kampagne – immerzu Einzelspiele langweilen. Der simple Solitär-Modus fordert nur kurz.

Entwickler: USM, Deutschland  
Hersteller: USM  
Termin: im Handel  
Preis: 30 Euro  
Unterstützt: » bis 4 Spieler, Text: deutsch  
» originalgetreue Umsetzung  
» keine Kampagne  
» drei Schwierigkeitsgrade  
» zusätzlicher Solitär-Spielmodus  
» Hotseat-Modus für bis zu vier Spieler  
» hilfreiches Tutorial in Textform

**SPIELSPASS**  
Singleplayer: 5 von 10  
Multiplayer: 5 von 10  
Grafik: 5 von 10  
Sound: 5 von 10  
**54**

FAZIT: » Solide umgesetztes Denkspiel mit Wettbewerbs-Charakter, das erst im Multiplayer-Modus seine Stärken ausspielt.



DS Legt Eure Steine mit Bedacht, denn anfangs nagelt es als Minuspunkte

## Gina-Lisa Powershopping

Simulation 0

Das "Germanys Next Topmodel"-Dummchen Gina-Lisa ist zu zehn Abendveranstaltungen geladen und braucht das passende Outfit. Besucht daher die Trendmeilen unserer Republik wie Düsseldorf's Kö oder Münchens Innenstadt und geht auf Shopping-Tour.

In zwei Animationsphasen stürzt ihr über die vier Bildschirme großen Areale und klappert die immer gleichen Stationen ab: gierige Männergruppen, neidische Frauen und kreischende Fans. Die "Interaktion" beschränkt sich auf das Hören der immergleichen hohlen Soundchnipsel wie das "Uh, Ahh" lusterner Bauarbeiter. In den Klamottenladen kombiniert ihr hier aus 16 Kleidungsstücken. *pu*



DS Angesichts der grobigen Grafik vergeht einem der Smiley



Philip Ullrich

"Hallo, ich bin Gina-Lisa. Als Stil-Ikone reise ich durch zehn Städte, die so realitätsgetreu aussehen wie meine Brustleucht sind – zu bezeugen, wenn ihr mich in der Umkleekabine ausseht! Weil ihr schnell kapiert habt, dass ich eigentlich nur drei Sätze sagen kann, bitte ich Euch mit dem vierten: Kault mich, wenn Euch das Verbrennen von Geld zu langweilig ist."

DS "MULL"

Entwickler: Capirinha Games, Deutschland  
Hersteller: SvenDre Intermedia  
Termin: im Handel  
Preis: 30 Euro  
Unterstützt: » 1 Spieler, Sprache: deutsch, Text: deutsch  
» besucht 10 Areale nacheinander  
» 160 Kleidungsstücke  
» Gina-Lisa spricht sich selbst, rudimentäres Schminke- und Frisurenstudio  
» ungenaue Steuerung mittels Steuerkreuz

**SPIELSPASS**  
Singleplayer: 1 von 10  
Multiplayer: 1 von 10  
Grafik: 1 von 10  
Sound: 2 von 10  
**9**

FAZIT: » Freche Abzocke mit einem armseligen Lizenzprodukt, das jeglichen spielerischen Minimalanspruch missen lässt.





# Auf das Brett, fertig, los!

Am Anfang war der Sumo-Ringer. Wie der japanische Ringer den Ringkampf auf dem Wii Fit Board auf dem Weg zum Fitness-Sport brachte.



ist so schwer wie das Nintendo-Pendant (3,9 kg), hält aber eine 30 kg nonne Belastung aus und stellt mit 59 Euro eine preisgünstige Alternative dar. Die Erkenntnis steht dem Original in nichts nach: nur die digitale Gewichtsanzeige ist übersensibel und somit untauglich

„Das Balance Board ist kein reines Zusatzgerät mehr, sondern wird zunehmend als eigenständige Plattform gesehen“, sagte Nintendos Marketing-Chefin Cammie Dunaway auf der diesjährigen E3-Messe und eröffnete damit die Produkt-Präsentation zu „Wii Fit Plus“ (Test in M! 11/09) – dem Nachfolger des Körpertrainers, der einen Fitness-Boom unter Videospielen losgetreten hat (siehe M! 08/09). „Wii Fit“ verkaufte trotz eines hohen Bundlepreises von 90 Euro weltweit mehr als 22 Millionen Einheiten – nie war eine Peripherie profitabler. Immer mehr Hersteller nutzen die weit verbreitete Hardware, um mit aus der Realität entliehenen Bewegungen zusätzlichen Spielspaß zu generieren. Ob virtuelles Skate- oder Snowboard, Bassdrum eines Schlagzeugs oder Ausweich- und Duckbewegungen während des Boxens – die Einsatzgebiete sind zahlreich und vielfältig. Damit eignet sich das Balance Board nicht nur als Vehikel für Fitnessübungen, es bereichert das Videospiel um eine einzigartige Steuerungs-Nuance.

Die Entwicklung des Balance Boards war ursprünglich gekoppelt an die Umsetzung des Heimtrainers

„Wii Fit“. Bewegungen vor dem Bildschirm sollten zur Feedback-Hilfe sinnvoll erkannt und vom Spiel in Echtzeit verarbeitet werden. Nicht umsonst spricht der Hersteller auch von einer digitalen „Personenwaage“: Nintendo kontaktierte anfangs Hersteller von gewöhnlichen Personenwaagen, konnte allerdings niemanden vollends überzeugen, an einem videospieltauglichen Gerät mitzuwirken – auch weil es „kein erfolgreiches Beispiel aus der Vergangenheit gab“, wie Projektleiter Takeshi Nagareda bekennt.

Die Entwicklung ging schleppend voran, denn niemand der Verantwortlichen hatte eine exakte Vorstellung von dem Gerät. Selbst Shigeru Miyamoto, der zu der Zeit an „Wii Fit“ arbeitete, gab der Hardware-Leitung nur mit, eine Personenwaage fürs Wohnzimmer auszuarbeiten. Der zündende Funke waren Sumo-Ringer. Takao Sawano, Producer des Balance Boards, erinnert sich: „Ich saß zu Hause und dachte über das Problem nach. Plötzlich hatte ich das Bild eines Sumo-Kämpfers im Kopf. Diese sind so schwer, dass sie sich auf zwei Waagen stellen, um ihr Gewicht zu messen. Daraus leitete ich eine simple Links-Rechts-Steuerung mittels Gewichtsverlagerung ab – der erste Prototyp war geboren.“ Schnell erweiterten die Entwickler die Zahl der Bewegungssensoren von einem auf zwei und schließlich auf vier Druckpunkte. Dies sollte den möglichen Einsatz des Balance Boards über „Wii Fit“ hinaus gewährleisten – und siehe da: Seit dem Marktstart 2007 verkauft

## Lords of the Board – die besten Balance-Board-Spiele

### Wii Fit Plus

Im ersten "Wii Fit" schmerzlich vermisst, nun endlich nachgereicht: ein Mehrspieler-Modus. Zudem warten 15 neue Spiele wie als Huhn übers Meer flattern oder ein buchstäblicher Jump'n'Run-Parcours und einige Optionen zur Personalisierung Eures Home-trainers. Der "Plus"-Zusatz sagt es bereits, dieser Titel ist lediglich eine aufgemotzte Fassung von "Wii Fit", die aber alles besser macht als der Vorgänger – inklusive grandioser, auf das Balance Board angepasster Übungen.

### Shaun White Snowboarding: World Stage

Shaun White ist schon Snowboard-Elite, während sechs seiner Freunde die "World Stage" noch erklimmen wollen. Hilft ihnen in diversen Renn- und Trick-events, in der Welttrangliste aufzusteigen. Die Präsentation ist mit hipper Musik und stylischer Comic-optik top, die Bergabfahrten wie im Vorjahr dagegen schlauchartig. Macht aber nichts, denn so fällt Euch das Navigieren per Balance Board (optional) leichter. Das Lenken ist eingängig. Tricksen mit dem Board aber limitiert.

sich nicht nur das Balance Board samt "Wii Fit" vortrefflich, auch die Unterstützung der Third-Party-Hersteller ist ungebrochen.

finanzierte Projekt an, die Wii-Waage an Flughäfen als Kontrollgerät einzusetzen. Studien sollen herausfinden, ob ein bestimmtes Maß an Unruhe bei Passagieren festgestellt werden kann – wer nervös zappelt, wird eingehender durchsucht. Das ist aber

nur Teil eines Gesamtkonzepts: Augenscanner und Herzmesser kommen ebenfalls zum Einsatz. Erste Ergebnisse sind für 2011 angesetzt – genug Zeit, um im Wohnzimmer seine Nervenbalance zu trainieren. *pu*

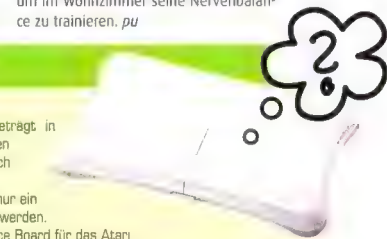
### Mehr – nur Powercell

Findige Geister erkennen im Balance Board erstaunliche Anwendungsgebiete. Der Software-Entwickler David Philip Oster schuf zur diesjährigen Messe Macworld ein Programm, das die Steuerung von Google Earth mittels Balance Board erlaubt. Möglich wird das durch ein Browser-Plug-in, einer Javascript- und Bluetooth-Programmierschnittstelle. Und voilà bewegt Ihr Euch mittels Gewichtsverlagerung über die virtuelle Welt und surft über den Grand Canyon, New York oder den Himalaya. Die Idee soll andere Programmierer inspirieren, das Balance Board für ungewöhnliche Aufgaben zu nutzen. Nicht ungewöhnlich, sondern skurril mutet das vom amerikanischen Heimatschutzministerium

## Schon gewusst?

### Fünf Fakten über das Balance Board:

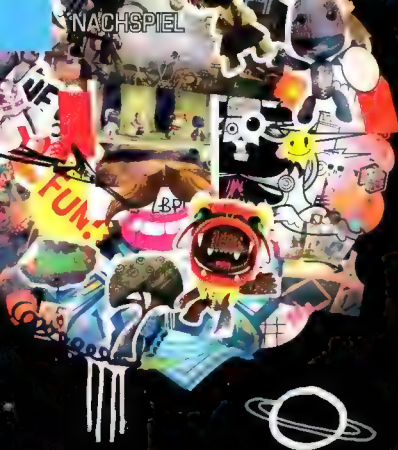
- » Die Gewichtsgrenze für das Balance Board beträgt in Japan 136 kg, in Nordamerika und Europa dagegen 150 kg – bei exakt dem gleichen Brett. Tatsächlich soll die Peripherie bis zu 300 kg aushalten.
- » Auch bei Multiplayer-fähigen Spielen kann immer nur ein Balance Board an die Wii-Konsole angeschlossen werden.
- » Schon 1982 wurde mit dem "Joyboard" ein Balance Board für das Atari VCS veröffentlicht – allerdings mit mäßigem Erfolg.
- » Der Arbeitstitel von "Wii Fit" war "Health Pack" (dt.: Gesundheits-Paket).
- » Ein früherer Prototyp beruht auf einem Bauteil des N64-Controllers. Der Bewegungs-Encoder des 3D-Sticks misst exakt Gewichtsunterschiede bis auf 100 Gramm.



## Marktübersicht – Balance Board Unterstützung

Titel	Hersteller	Preis	Board-Einsatz	Fazit	Board-Faktor
EA Sports Active	EA	50 Euro	Sechs Sportübungen werden unterstützt, u.a. Tennis, Volleyball, Kickboxen und Tanzen.	Starkes Fitness-Paket, das sich auf Übungen mit beigegletem Berggurt und Flex-Band fokussiert.	3 von 5
Family Ski	Namco-Bandai	30 Euro	Schwammige Steuerung. Remote und Nunchuk simulieren über Seitenneigung Skistöcke.	Nach "Wii Fit" das erste Spiel mit Balance-Board-Unterstützung, allerdings abwechslungsarm.	2 von 5
Family Ski & Snowboard	Namco-Bandai	60 Euro	Lenken durch Gewichtsverlagerung, gesprungen wird durch Leuchten in die Knie gehen – orientiert.	Erweitert durch das Snowboard und ein simples Tricksystem, besser als der Vorgänger.	3 von 5
G1 Jockey Wii 2008	THQ	20 Euro	Nur lahmee nach links und rechts Manövrieren mit extrem trager Steuerung.	Typischer Trittpret-Fahrer. Schlechtes Spiel, wirbt mit Board-Einsatz, der null Spaß macht.	1 von 5
Ji-Ian Michaels Fitness Ultimatum 2009	Koch Media	30 Euro	Unterstützt Übungen wie Refensprünge oder Joggen, aber mit starker Verzögerung.	Miese Optik und ungenaue Steuerung kühlen unsere Fitnesslust an den vier Workouts ab.	1 von 5
Marbles! Balance Challenge	Konami	20 Euro	Die komplizierten Bahn- und Röhrensysteme lassen sich mit dem Board präziser angehen.	Geschwindigkeitstest für Balancekünstler mit 100 von 200 speziell für das Board designten Kursen.	4 von 5
Meio & Sonic bei den Olympischen Winterspielen	Sega	55 Euro	14 von 27 Disziplinen steuert Ihr optional via Board, allerdings nur nachdenkender.	Große Disziplinen-Vielfalt in der Maskottchen-olympiade, mit Balance Board kein laienhaft.	4 von 5
Punch-Out!	Nintendo	40 Euro	Nettes Gimmick, das die Ausweichbewegungen des Boxers simuliert.	Das tolle Retro-Boxspiel gewinnt an Spielspaß durch den Board-Einsatz.	2 von 5
Rayman Raving Rabbids TV Party	Ubisoft	30 Euro	In diversen Minispielen mit guter Erkennung. Ulkig: der Skipisten-Einsatz mit Gesäß-Kontrolle.	Spärlicher, aber witziger Board-Einsatz im dritten Teil der Minispielsammlung um verrückte Hasen.	3 von 5
RTL Winter Sports 2009	RTL	50 Euro	Unsensibler Abfrage bei Disziplinen wie Snowboarden oder Skispringen.	Umfangreiche Wintersportsammlung mit leichten Steuerungsmacken – dadurch unnötig schwer.	2 von 5
Shaun White Snowboarding: Road Trip	Ubisoft	25 Euro	Das Board ist in vier Zonen eingeteilt, durch Fußverlagerung lenkt und trickst Ihr variantenreich.	Launig, linear, arcadelebig: Board-Lenkung ist nicht ganz leicht, fühlt sich aber gut an.	4 von 5
Shaun White Snowboarding: World Stage	Ubisoft	50 Euro	Steuerung ähnlich wie im Vorgänger. Lenken und tricksen Ihr macht, fast alles mit dem Board.	Konsequentes Update mit weiterhin linearer Karriere – schnell inszeniert und umfangreich.	4 von 5
Skate It	EA	40 Euro	Balance Board ist in sechs Zonen aufgeteilt: prima Erkennung, aber hektisch zu spielen.	Die Steuerung dieser optisch mauen Skate-Sim ist fummelig und gewöhnungsbedürftig.	3 von 5
Wii Fit Plus	Nintendo	20 Euro (ohne Balance Board)	Vorbildlicher Einsatz in allen Übungen und Minispielen – punktgenau und clever gemacht.	Besser und umfangreicher als der Vorgänger – das Vorzeige-Spiel für das Balance Board.	5 von 5
Wii Music	Nintendo	50 Euro	Das Board wird nur bei einem Instrument genutzt, als Pedale für die Drums – das klappt aber gut.	Motivationsarmer Experimentierbalken für musiktatessierte Wii-Besitzer.	1 von 5





# Happy Birthday LittleBigPlanet

Vor genau einem Jahr erreichte der "LittleBigPlanet" den PS3-Orbit. In unserer Retrospektive fragen wir: Ist das Experiment 'Play! Create! Share!' geglückt?

Entwickler:	Media Molecule, England
Herausgeber:	Sony
System:	PS3
Preis:	20 Euro
Verkäufte Exemplare:	88 % in MI 11/08

Obwohl die Community LittleBigPlanet neue Levels bastelt und diverse unabhängige Foren sowohl Bastler als auch gesellige Hupf-Enthusiasten zum regen Gedankenaustausch einladen, ist es in der Fachpresse bedenklich still geworden um den größten Hype des Jahrgangs '08. Grund genug für uns, einen Blick auf das nun einjährige Geburtstagskind zu werfen und die erfolgreiche Umsetzung des "LittleBigPlanet"-Mottos "Play! Create! Share!" ein Jahr nach seiner Veröffentlichung zu überprüfen.

Was hängen blieb, so konnte man nämlich meinen, sind lediglich die Kritik über die schwammige Steuerung, die enttäuschenden Meldungen um Bugs im Level-Editor sowie die hysterische Vernichtung zahlreicher User-Level aus Panik vor Urheberrechtsverletzungen. Zumindest bei letzterem Punkt hat Entwickler Media Molecule inzwischen nachgebessert. Erstens bekommt der Schöpfer eines entfernten Levels eine Mitteilung mit einer Begründung für die Löschung und zweitens

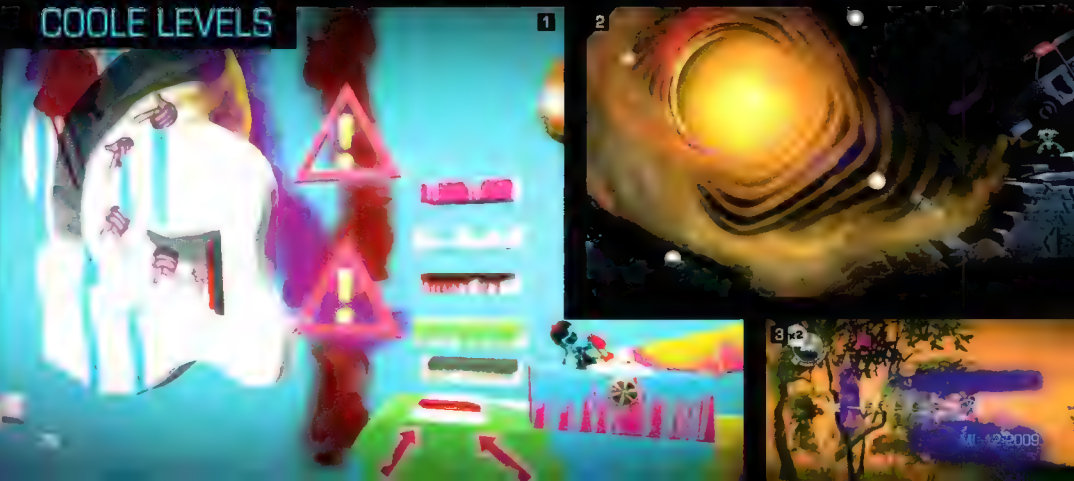
können solche problematische Levels nun im Nachhinein editiert und die fragwürdigen Parts entfernt werden. Das sogenannte "Moderieren" von Levels hat sich inzwischen sogar soweit beruhigt, dass der Levelbauer RhyminBrian in seinem Werk "The Most Annoying Things in LittleBigPlanet" die Abteilung "Levels", in denen man Xbox-360-Konsolen hochjagt, eingebaut hat. Auch Mario-Adaptionen gibt es inzwischen zuhauf und selbst die Hommage-Levels der ersten Stunde "Little Dead Space" und

"Silent Hill Tribute" finden sich noch immer unter den beliebtesten Levels mit den meisten Herzen.

## Heart 4 Heart

Mit den Herzen, den Beliebtheitsymbolen des Spiels, wäre ein Problem angesprochen, das leider nach wie vor verhindert, dass die "LBP" Community ihr Potenzial zur Ganze entfalten kann: das Bewertungs- und Verwaltungssystem der User-Levels. Einfach ausgedrückt,

## COOLE LEVELS



müsst Ihr nämlich möglichst viele positive Bewertungen und Herzsymbole von anderen Spielern für Euer Level einheimsen, und hier wird die Sache unausgegoren: Inzwischen stehen rund zwei Millionen selbstgebaute Levels im Community-Menu des Spiels viel zu wenigen Slots für User-Levels gegenüber, die eine repräsentative Auflistung neuer und interessanter Levels sicherstellen würden. Die Suchfunktion nach den 'beliebtesten Levels' und jenen mit den 'meisten Herzen' spuckt noch immer Stages aus, die schon kurz nach der Veröffentlichung des Spiels online gestellt wurden, da deren Anzahl gesammelter Herzen nicht mehr einholbar ist. Regelmäßig aktualisiert werden dagegen die 'Coolen Levels', doch wer es auf die vorderen und damit publikumswirksamen Seiten dieser Auflistung schaffen will, der muss wesentlich mehr Aufwand betreiben, als nur ein gutes Level zu bauen.

Professionelle Selbstdarstellung im "LittleBigPlanet"-Board auf Gamefaqs.com oder LBPCentral.com ist Pflicht, ein YouTube-Video als Level-Preview ebenfalls keine Seltenheit mehr. Selbstpromotion ist also vonnoten, und hier kommen findige Händlernaturen ins Spiel, die in den oben genannten Foren schon bald angingen, in ihren Beiträgen mit Angeboten wie 'Ich spiele dein Level wenn du meines spielst' zu dealen. Diese an sich nicht verwerfliche Taktik begann sich bald auch auf die Jagd nach besonders vielen Herzen auszuweiten, denn hierfür könnt Ihr in "LBP" auch Trophäen ergattern. Unzählige hingeschluderte Schrottniveaus mit der Abkürzung 'H4H', also 'Heart for Heart', im Titel begannen den kleinen, großen Planeten zu bevölkern und das sowieso schon überlastete Bewertungssystem vollends

## DIE BESTEN DOWNLOADS\*

NAME	BESCHREIBUNG	PREIS
1 Schöpfer-Pack	Must Have für alle Bastler! In witzigen neuen Tutorials werden dringend nötige Bauelemente erklärt. Endlich könnt Ihr Resetspunkte mit unendlich vielen Leben und unsichtbare Aufhängungen einbauen. Auch die Lichtsituation lässt sich nun innerhalb eines Levels verändern.	gratis
Geschichtspaket	Neuen einem neuen Level findet Ihr hier eine Riesensammlung historischer Sticker und viele ein neues Musikstück. Sound-Objekt und Hintergrundbild sowie passende antike Dekorationen und Materialien.	4 Euro
'Metal Gear Solid'-Pack	Bereits Ende 2008 erschienen, ist dieses prächtige Paket noch immer äußerst empfehlenswert für Fans der schleichen Schlange und Bastler mit Action-Fixierung. Fünf teilweise kurze, aber spektakuläre "MGS"-Levels, diverse Bastelmaterialien und die Malinator-Knarre nebst passenden Zielscheiben-Schaltern variieren die Möglichkeiten des Originalspiels beträchtlich.	6 Euro
Monster-Satz	Neben fast 100 Stücken einem monströsen neuen Level und etlichen Bastierzutaten der grusigen Art findet Ihr thematisch passende Musik und einen neuen Hintergrund. Geeignet für Erfinder morbider Kreaturen.	4 Euro
MM-Musikpaket	Das brandneue Musikpaket enthält eine Handvoll Sticker und drei neue Musikstücke, das selbst psychodelische "Well Trained" die chillige As a Nummer "Wise Owl" sowie das schmissig-jazzige "Tea By The Sea".	3 Euro
Wasser-Pack (unveröffentlicht)	Das im August dieses Jahres angekündigte "Wasser-Paket" soll endlich Flüssigkeit in die "LBP"-Welt einfließen lassen und ein neues Schnorchel-Item mit dem Sackboy die Unterwasserwelt erkunden können.	nicht bekannt

\*nicht gelistet: alle anderen neu hinzugekommenen Sticker

auszuholen. Die "LBP"-Community ist seitdem in zwei Lager gespalten: die 'H4H'-Fraktion, der es nicht um die Erstellung hochqualitativer Levels, sondern um die Platin-Herz-trophäe geht, und die 'Anti-H4H'-Vertreter, die ein ums andere Mal über ein schlechtes Level stolpern, das im Zuge des Herz-Handels eine scheinbare Top-Bewertung erhalten hat. Eine mögliche Entspannung der Situation könnte das von Media Molecule angekündigte "LBP"-Webportal bringen, auf dem Levelbastler nun auch offiziell ihre Kreationen bewerben dürfen sollen.

## Die Zukunft des Planeten

In Zukunft sollen User-Levels mit einer eigenen URL versehen werden, so dass interessierte Spieler, die beim Surfen im "LBP"-Portal über ein interessantes Level stolpern, sich in eine virtuelle Warteschlange einreihen und das Level betreten können, wenn sie das nächste Mal ins Spiel gehen. Eine willkommene Neuerung, aber auch eine Kapitulation vor dem mangelhaften Such- und Bewertungssystem des Originalspiels.

Es wäre allerdings unfair, nicht auch auf die Neuerungen und Verbesserungen hinzuweisen, die in Form von Updates und Download-Paketen seit der Erstveröffentlichung das Gesicht des Planeten verändert haben. Das Update 1.12, Codename 'Cornish Yarg', behebt nicht nur etliche Bugs, sondern eröffnet auch die Möglichkeit, eigene Musik im 'Bauen'-Modus abzuspielen, lässt Euren Sackboy bei der Kostümanprobe rotieren und verbessert die vorher nur rudimentär vorhandene Verwaltung der zahlreichen Community-Objekte, die früher häufig einmal zur Überlastung Eures Profils führten.

Die schwammige Steuerung sorgt indes nach wie vor für unnötige Bildschirmdrehungen, wurde aber durch das gratis verfügbare erste Schöpfer-Pack etwas aufgefangen (siehe Kasten). Die darin enthaltenen Rücksetzpunkte ohne Begrenzung der Anzahl von Extraleben senken bei richtigem Einsatz das Frustrationpotenzial des Spiels erheblich. Andere Erweiterungen wie die Malinator-Knarre des "MGS"-Levelsatzes machen spaßige Farbballereien möglich und

erweitern das Spektrum der möglichen Level-Genres um Shoot'em-Up-Variationen aller Art. Außerst gespannt wartet die Community zudem auf das von Media Molecule angekündigte Wasser-Pack, dessen Einführung die zahlreichen, teilweise auf der Ausnutzung von Glitches beruhenden Tricks zur Erstellung von flüssigkeitsähnlichen Substanzen in selbstgemachten Levels unnötig machen wird. Denn findige Bastler werden nicht müde, Lücken in der Spielprogrammierung auszunutzen, um neuartige Möglichkeiten zum Levelbau zu entwickeln. Ein Beispiel dafür sind die zahlreichen 3D-Levels, bei denen sich Objekte durch einen Trick viel weiter in den Hintergrund des Spiels erstrecken, als es von den Entwicklern vorgesehen war. Alles in allem lohnt ein Besuch auf "LittleBigPlanet" also auch heute noch und sei es nur, um die zahlreichen genialen Schöpfungen zu bewundern, die tausende Kreativköpfe inzwischen trotz der bekannten Probleme und nach wie vor nicht auskurierten Kinderkrankheiten des Jump'n'Run 2.0 erschaffen haben. mw

- 1 • Der Levelbastler A. MORTON wartet mit kunterbunten Rätselwelten auf.
- 2 • In den beiden Levels namens "Deja Boom!" erwartet Euch ein geniales Wurmloch.
- 3 • Die verrückten Konstrukte von CENTURION24 spielen sich ohne Euer Zutun.

- 4 • Ein explosiver Vertreter des überaus beliebten Bomb-Survival-Genres.
- 5 • "The Movie!" zeigt verblüfften Besuchern einige Daumenkinos.
- 6 • In "Sensor Activation" wird die Optik des Spiels auf bunte Dioden reduziert.





# Uncharted 2: Among Thieves

Nathan Drakes Abenteuer ist nach dem Abspann noch nicht zu Ende: Im Mehrspieler-Modus wandelt Naughty Dog auf den Spuren von "Halo 3" und "Call of Duty".

Entwickler: Naughty Dog, USA  
Hersteller: Sony  
System: PS3  
Preis: 70 Euro  
Veröffentlichung: 90% (Test in M! 11/09)

Habt Ihr das atemberaubende Soloabenteuer von "Uncharted 2" bereits abgeschlossen, könnt aber von der famosen Grafik und exzellenten Spielmechanik nicht genug bekommen? Dann wird es Zeit, einen Blick auf den nicht minder imposanten Mehrspieler-Modus zu werfen.

Dort treten bis zu zehn Spieler in neun Matchvarianten an und kämpfen auf sieben Karten, die allesamt dem Solomodus entliehen wurden und diesem grafisch ebenbürtig sind. Neben dem Team-Deathmatch locken weitere Spielmodi wie "Eliminierung", wo Ihr das gegnerische Team ohne Respawn auslöscht. Bei "Plündern" kämpft Ihr um einen Schatz und natürlich fehlen auch diverse Eroberungsmodi nicht, bei de-

nen Ihr einzelne Gebiete einnimmt und verteidigt. Zusätzlich tretet Ihr in kooperativen Modi zu dritt gegen KI-Soldaten mit einstellbarer Schwierigkeitsstufe an. Auf Deathmatches verzichtete Entwickler Naughty Dog, dafür inszeniert Ihr im Machinima-Modus eigene Videos. Jedes Match wird zudem automatisch aufgezeichnet. Bearbeitet die Mitschnitte mit Kamera- und Filtereffekten, stellt sie online oder verfolgt aus mehreren Kameraperspektiven, wie Eure Gegner gespielt haben.

## Perks? Nein. Booster!

Wenig überraschend trifft Ihr auch im Mehrspieler-Modus auf die Helden der Solo-Kampagne, im gegnerischen Lager lauern die vermummten Schergen des Schurken Lazarevic. Weitere Charaktere, darunter so skurrile Gestalten wie Marco Polos Skelett oder Dschingis Khans Mumie, schaltet Ihr mit entsprechend hohem Erfahrungslevel oder bestimmten Medaillen frei. Nach jeder Runde erhöhen sich Eure Erfahrungspunkte und Ihr steigt sukzessive im Rang auf – ein an "Call of Duty 4: Modern War-



Mit der taumelnden G4U-12 Gatlingkanone bewegt Ihr Euch zwar langsam, Gegner sterben dafür wie die Fliegen – was Euren Kontostand freit.

fare" angelegtes Prinzip, das sich als ungeheuer motivierend erweist. Die Abzeichen hingegen erfordern besondere Leistungen wie einen Doppelsieg (Bild oben).

Ebenfalls von Activisions Edel Shooter inspiriert ist das Booster-System: Jeder Charakter hat zwei Extraslots, die Ihr mit Spezialfähigkeiten bestockt. Neben Schadensverstärkern und flotteren Bewegungen mit schweren Waffen könnt Ihr mit genügend Geld auf dem Konto auch Feinde durch Wände sehen oder

aber verhindern, dass Ihr von Gegnern mit diesem "Lagebewusstsein" getauften Booster bemerkt werdet. Im zweiten Slot erhöht Ihr Eure Munitionskapazität, zielt schneller oder lasst beim Sterben hinterhaltig noch eine Granate fallen.

Profs versuchen sich an Ranglisten-Spielen, wählen einen besonders happigen Schwierigkeitsgrad, aktivieren Friendly Fire und schalten Ehrenabzeichen frei, durch die Ihr beispielsweise nur mit halber Lebensenergie startet. *mh*



Michael Herde

Auch online ist "Uncharted 2" eine Klasse für sich. Super, dass nahezu alle Möglichkeiten der Solo-Story auch im Mehrspieler-Modus verfügbar sind. Statt nur zu

ballern, wechselt Ihr zwischen Deckungsmöglichkeiten hin und her und klettert in die Vertikale. Das spielt sich dank der hervorragenden Steuerung butterweich und extrem motivierend, nicht zuletzt wegen freischaltbarer Booster. Wenn Ihr geschützt vom Polizeischild Gegner platzt und mich plötzlich von hinten einer erwürgt, ist das nur fair. Technisch rangiert das Spiel in der Referenzklasse. Geschmeidige Animationen, ruckfreie Drehungen und abwechslungsreiche Karten sind ein Genuss. Zwar müsst Ihr vor jeder Runde lange Ladezeiten in Kauf nehmen, dafür läuft der Online-Part extrem sauber.



Früherpötker: Während Elena beim Kesseln vom Feind überrascht wird, flankieren wir mit Chloe die bösen Buben.



Auf der abstrakten Bonuskarte "Die Bühne" testet Ihr samtliche Waffentypen und experimentiert mit Kameraeinstellungen.

# DIE GANZE WELT DER HANDHELD-SPIELE

AB 11. NOVEMBER IM HANDEL

MOBILE GAMER

Nintendo DS • Sony PSP • iPhone & iPod

3,50

ANSCHAUEN

## MOBILE GAMER

MARIO & LUIGI:  
ABENTEUER BOWSER



2 XXL  
POSTER

NEU

TEST-OFFENSIVE

» GAMER

60 Videospiele  
pixelgenau geprüft

» FAMILIE

22 Titel zum Lernen,  
Leben und Lachen

» DOWNLOAD

24 Online-Quickies  
im Testlabor



ZELDA: SPIRIT TRACKS

Neue Fotos & Fakten zu Links zweitem DS-Epos:  
Überraschendes Abenteuer-Tagebuch auf 4 Seiten

MIGHT & MAGIC:  
CLASH OF HEROES

Faszinierender Genremix: Fantasy-  
Abenteuer trifft auf Knobel-Strategie

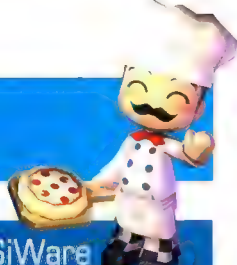


DER GROSSE  
DOWNLOAD  
RATGEBER

Schluss mit Modul & UMD:  
Vorteile und Fallen der Online-  
Welten von PSP, DSi & iPhone







## Arkedo Series – 01 JUMP!



**360** Fiese Krabben, bunte Farben und ein agiler Pixelmann: Das erste Indie-Werk der ruhigen Franzosen von Arkedo ist so feinpoliert wie ein Volpries-Download

In der Indie-Games-Rubrik der Xbox 360 tummeln sich inzwischen weit über 500 Spiele und Anwendungen – seit Kurzem findet Ihr dort auch das erste Projekt eines namhaften Profi-Entwicklers. Die Franzosen von Arkedo haben mit "Nervous Brickdown" (74% in MANIAC 11/07) und "Big Bang Mini" (68% in M! 04/09) bereits zwei ungewöhnliche DS-Spiele veröffentlicht. Offenbar sind sie jetzt auf den Geschmack gekommen, der Titel impliziert jedenfalls eine Serie. Die erste Episode entpuppt sich als Old-School-Jump'n'Run mit moderner Aufmachung: Während Charaktere und Plattformen aus groben Pixeln zusammengesetzt sind, wabern im Hintergrund bunte Farbverläufe – eine eigentümliche Mischung, die aufgeht. In rund 30 Levels sammelt Ihr tickende Bomben und marschiert dann zum Ausgang; allerlei Tücken wie tödliche Krabben, fallende Steine, brockelnde Böden und mehr machen Euch das Leben schwer. Ganz klassisch gibt es keine Continues oder eine Speicher-Funktion, doch dank guter Steuerung und einem ausbalancierten Schwierigkeitsgrad stört das nicht weiter.

Entwickler: **Arkedo, Frankreich**  
Preis: **3 Euro** **Spieloops**

## Billig-Tand per DSiWare



Während "MySims Camera" (links) noch online besitzt, heruntergeladene Wiederholungen von normalen DSi-Funktionen: Alle paar Wochen erlaubt sich Nintendo einen Scherz, den viele DSi-Besitzer aber kaum lustig finden dürfen: Dann gibt es nämlich im Download-Angebot kein neues Spiel, sondern eine sinnlose Anwendung. So sollen neuerdings zwei weitere 2-Euro-Nachwerke Eure virtuellen Konten leeren: "MySims Camera" ist fast das Gleiche wie die eingebaute Foto-Editor-Funktion, nur dass Ihr hier "MySims"-Charaktere einbauen könnt. Immerhin sehen die Kerlchen ganz putzig aus, echten Nutzen bringt Euch das Programm aber nicht. Noch dreister ist die "Foto-Uhr", die dasselbe leistet wie die "Animal Crossing"- und "Mario"-Varianten, nur eben mit Euren eigenen Bildern – gäh!

Während "MySims Camera" (links) noch online besitzt, heruntergeladene Wiederholungen von normalen DSi-Funktionen.

Alle paar Wochen erlaubt sich Nintendo einen Scherz, den viele DSi-Besitzer aber kaum lustig finden dürfen: Dann gibt es nämlich im Download-Angebot kein neues Spiel, sondern eine sinnlose Anwendung. So sollen neuerdings zwei weitere 2-Euro-Nachwerke Eure virtuellen Konten leeren: "MySims Camera" ist fast das Gleiche wie die eingebaute Foto-Editor-Funktion, nur dass Ihr hier "MySims"-Charaktere einbauen könnt. Immerhin sehen die Kerlchen ganz putzig aus, echten Nutzen bringt Euch das Programm aber nicht. Noch dreister ist die "Foto-Uhr", die dasselbe leistet wie die "Animal Crossing"- und "Mario"-Varianten, nur eben mit Euren eigenen Bildern – gäh!

## Grusel-Software für Wii

**SPIELE** • Im Gegensatz zum mobilen Bruder DSi blieb der Wii lange von fragwürdigen Pseudo-Anwendungen im WiWare-Angebot verschont. Das hat sich Anfang Oktober mit "Happy Holidays: Halloween" geändert: Dahinter verbirgt sich ein Grußkarten-Editor für 5 Euro, mit dem Ihr Eure eigenen Schaubilder und Botschaften basteln und an andere Wii-Besitzer verschicken könnt. Was schon für einen vernünftigen Bausatz teuer wäre, ist hier doppelt dreist: Minimalistische Optionen und kaum Auswahl bei den einzelnen Kategorien wie Hintergründe, Rahmen oder Charaktere (der eigene Mii ist nicht verwendbar) wirken schabig. Die fummeligen Kontrollen machen das Zusammenfügen einer Karte endgültig nervig – Finger weg!



**Wii** Horror für die Kleinen? Der doofe Grußkartenbausatz nervt selbst junge Wii-Jünger

## Deutschland bleibt zombiefrei

**SPIELE** • Im Gegensatz zu Sonys PS3-Onlineangebot, wo das Phänomen häufiger auftritt, erleben deutsche Xbox-360-Zocker nur selten, dass ihnen ein Download-Spiel vorenthalten bleibt: Ausnahmen sind hierzulande indizierte Titel oder wenn bei der Altersfreigabe ein Malheur passiert – Letztere werden aber meist nachgereicht. So verspätete sich das alte "Turtles"-Update um ein paar Wochen, auch "The Dishwasher: Dead Samurai" (6 von 10 in M! 06/09) ist nun endlich hierzulande erhältlich. Nicht so gut sieht es dagegen mit "Zombie Apocalypse" aus, bei dem Konami auf eine Veröffentlichung verzichtet: Hinter dem reißerischen Titel verbirgt sich eine rabiate Vierspieler-Zutoten-Metzerei mit makabrem Witz, die technisch ordentlich ist und nicht mal übermäßig brutal in Szene gesetzt wurde, aber auf Dauer monoton verläuft. Eine IP-Sperre wurde übrigens nicht aktiviert, über Umwege kommen interessierte Zocker also durchaus dran.



**360** Entschattet Euch: Eliminiert Ihr die Zombies per Wumme, Kettensäge oder Mülipresse?

## ONLINE-TICKER

Laut USK-Freigabe ist der Laserdisc-Klassiker als DSi-Download geplant. Nach "Gradius" und "Contra" verpasst Konami als nächstes "Castlevania" eine "ReBirth"-Generalüberholung für eine WiWare-Veröffentlichung. Ein "Gears of War"-Jeff Minters "Gridrunner Revolution" erscheint nicht mehr für die Xbox 360.

## SPIELSPASS

In der Online-Rubrik  
Anzahl der mit einer  
Skala von 1 bis 10

**1-10**

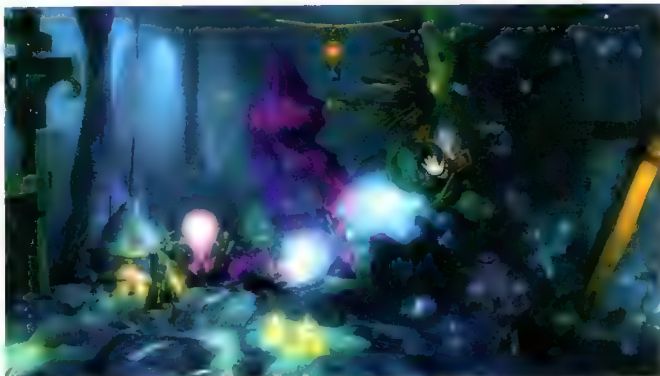
# Trine

**PS3** Geschicklichkeit



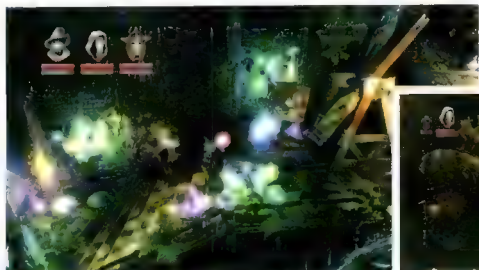
» Fantasy-Abenteuer verfallen gerne in typische Muster: Die Helden marschieren wagemutig drauflos und metzeln alles nieder (oder mähen die Feindesschar alternativ mit Magie um) – ab zum nächsten Level, da geht's so weiter. "Trine" bedient sich zwar einiger Genreklišees, verfolgt aber sonst einen erfreulich anderen Ansatz. Gekämpft wird hier nur ein wenig, überwiegend ist Euer Grips gefragt.

Drei arglose Fantasy-Prototypen – Magier, Diebin und Krieger – finden sich in einer mystischen Umgebung wieder und müssen feststellen, dass ihr Schicksal miteinander verknüpft ist: Nur wenn sie gemeinsam den Weg durch 15 Levels schaffen, winkt die Freiheit. Dabei stürmt Ihr wie anfangs erwähnt nicht koplos in die Schlacht, stattdessen orientiert sich der knobellastige Spielablauf am 16-Bit-Oldie "The Lost Vikings" und fügt ordentlich eigene Ideen hinzu. Ihr spielt prinzipiell alle drei Charaktere, die ihre speziellen Fähigkeiten besitzen, aber es tummelt sich immer nur einer davon auf dem Bildschirm. Per Knopfdruck wechselt Ihr die Helden jederzeit durch, wie es die Situation eben erfordert. Geht es um rohe Gewalt, greift Ihr auf den Krieger zurück, der

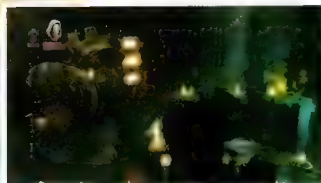


**PS3** Bei Kämpfen ist der Magier schwach auf der Brust und sollte seinen Begleitern den Vortritt lassen. In Ratselsituationen stellt er dank seiner Zauberkünste den besten Rat.

Skelette und andere Feinde mit dem Schwert umhaut und per Schild Deckung nimmt. Die Diebin ist am agilsten und besitzt einen Greifhaken, mit dem sie über Abgründe schwingt. Außerdem gehören Pfeil und Bogen zu ihrer Ausstattung – ideal für Fernattacken. Der Magier hält sich dagegen bei Auseinandersetzungen zurück, kann dafür aber Gegenstände schweben lassen und Kisten oder Planken herbeizaubern. Die Aufgabenstellungen in den sehr detaillierten, mit düster-sphärischen Farben in Szene gesetzten Umgebungen erfordern meist eine ordentliche Portion Teamwork. Immer wieder sind verschiedene Lösungsansätze möglich, gelegentlich nervt jedoch die etwas steife Steuerung. Das ist der einzige nennenswerte Kritikpunkt an "Trine", das durch seine Inszenierung, Spielwitz und Umfang den hohen Kaufpreis rechtfertigt. **us**



**PS3** Wird kurioserweise im Menü nicht erwähnt: Es können auch bis zu drei Spieler gleichzeitig spielen.



**PS3** Jetzt aber Vorsicht: Mit Feuerkugeln ist nicht zu spaßen – egal welchen Charakter Ihr gerade steuert.

## SPIELSPASS

Entwickler: Frozenbyte, Finnland  
Hersteller: Nobilis  
Preis: 20 Euro

**8**

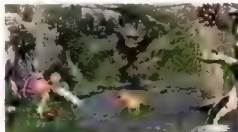
# Axel & Pixel

**360** Adventure

6

» Maler Axel und sein Hund Pixel werden von einer Riesenratte in eine Traumwelt befördert und wandern dort durch die Jahreszeiten: Das geschieht überwiegend in etwa bildschirmgroßen Abschnitten, zum Weiterkommen müsst Ihr in Point'n-Click-Manier die Umgebung untersuchen und mit den passenden Objekten Rätsel lösen.

Zwischendurch sorgen kleine Knopfdruck- oder Renneinlagen für Abwechslung. Der originelle Grafikstil mit einer Mischung aus Zeichentrickfiguren und realer Umgebung ist reizvoll, allerdings habt Ihr die ansehnliche Reise zu schnell beendet. **us**



**360** Axel grubelt: Wie bekommt er Hund Pixel vom Pirana-See herunter?

## SPIELSPASS

Entwickler: Silver Wish Co., USA  
Hersteller: Take 2  
Preis: 10 Euro

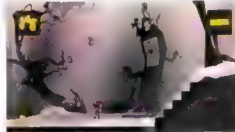
**6**

# Lucidity

**360** Geschicklichkeit

6

» Die kleine Sofi läuft unbedarft von links nach rechts und braucht Eure Unterstützung: Helft ihr, auf Plattformen zu springen, Gruben zu überqueren und Gegnern auszuweichen, indem Ihr ätherische Objekte wie Trampoline, Schleudern, Bretter oder Treppen in den Levels platziert. Die erscheinen wie "Tetris"-Steine nach dem Zufallsprinzip – zugleich Stärke und Schwäche von "Lucidity": Das Abenteuer ist piffig und herausfordernd, doch es kommt Frust auf, wenn benötigte Teile partout nicht auftauchen. Wer sich daran nicht stört, freut sich über die hübsche 2D-Aufmachung und die verträumte Atmosphäre. **in**



**360** Ohne 3D-Effekt ist die Grafik alles andere als spektakulär.

## SPIELSPASS

Entwickler: LucasArts, USA  
Hersteller: LucasArts  
Preis: 10 Euro

**7**



# C&C Alarmstufe Rot 3: Commander's Challenge

PS3 360 Strategie

Im April erschien zum Strategiekübler "Command & Conquer: Alarmstufe Rot 3" das Erweiterungspaket "Der Aufstand" mit 13 Missionen in vier neuen Kampagnen – allerdings ausschließlich für PC. Konsoleros erhalten mit mehrmonatiger Verspätung nur einen Abriss dessen (belegt trotzdem 2 GB), nämlich den Commanders-Herausforderungs-Modus. Hier schaltet Ihr durch Siege nacheinander insgesamt 50 Skirmish-Gefechte frei, in denen Ihr immer mächtigere Einheiten einsetzt. Neben altbekannten Truppen kommen elf neue, übermächtige Kriegaakteure zum Zug – darunter die Harbinger-Gunships der Alliierten und die Steel-Ronins des Reichs der aufgehenden Sonne. Damit wird zwar die Spielbalance zerstört, macht aber nichts, denn Online-Schlachten sind diesmal tabu. Ihr beharkt Euch in witzig designten Missionen mit KI-Feinden: Plagt Euch mit verrückten Schulmadchen herum, weicht Satelliten aus und äschert die Basis eines Gegners ein, der sich hinter unzähligen Verteidigungstürmen verschanzt. Vor jedem Einsatz wählt Ihr aus einer von drei Fraktionen (Alliierte, Sowjets, fiktives Japan) und beeinflusst damit indirekt die Schwierigkeit, denn mit den grundverschiedenen Völkern sind bestimmte Missionen leichter zu lösen. Das führt uns zur großen Schwäche der "Commander's Challenge": Das Spiel richtet sich ausschließlich an Profis und Kenner des Vorgängers. Ein Tutorial macht Euch zwar mit der



PS3 Gehört zur Serie "Command & Conquer" mit möglichst vielen Einheiten den Feind angreifen. Zeitlimits drängen Euch zusätzlich zu dieser "Taktik", was den Schwierigkeitsgrad nach oben drückt.

Steuerung vertraut, die Eigenheiten Eurer Truppen müsst Ihr aber selbst herausfinden. Der Weg zur Weltherrschaft ist wegen der extrem hohen Schwierigkeit steinig und wird letztlich vom großen Lapsus der PC-Version verstärkt: Ihr dürft während einer 30- bis 60-minütigen Mission nicht speichern. *pu*

## SPIELSPASS

Entwickler: EA LA, USA  
Hersteller: Electronic Arts  
Preis: 10 Euro

6

## Little Tournament Over Yonder

Wii Strategie



Wii Dumme gelaufen. So niedrig die Figuren ausfallen – am Spielfeld passiert es dem Rundenkampf trotzdem.

Der Name ist Programm: Im kleinen Turnier stehen sich zwei Fraktionen gegenüber, um sich ordentlich auf die Mutze zu hauen. Truppen werden rundenbasiert über das in quadratische Felder aufgeteilte Schlachtfeld gezogen. Kommt es zum Konflikt, wechselt die Ansicht und Ihr habt eine Minute Zeit, den Gegner in einem Actionkampf zu vernichten. Die Stärke Eurer Soldaten ist davon abhängig, ob sie ihre Verbündeten im Rücken haben oder alleine auf weite Flur stehen. Allerdings ist die Balance gestört: Wer mit einem Trupp Magier ins Feld zieht, hat es weitaus einfacher, dazu sind die Gegner nicht allzu heil und greifen gerne überlegene Kontrahenten mit isolierten Kämpfern an. Wii-Strategen greifen besser zum feinen "Swords and Soldiers". *tn*

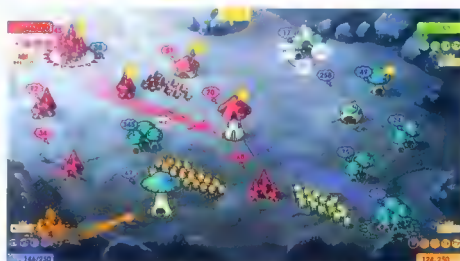
## SPIELSPASS

Entwickler: Goro Ent., USA  
Hersteller: Goro Entertainment  
Preis: 8 Euro

5

## Mushroom Wars

PS3 Strategie



Wii Der hübsch gezeichnete Pilzkrieg erfreut Strategen mit flott herumwuselnden Sprite-Massen.

Wenn die Pilze Krieg führen, dann tun sie das in klassischer Echtzeit-Strategie-Manier: Um die bildschirmgroßen Karten zu übernehmen, schickt Ihr Truppen zu den überall verteilten Befestigungsanlagen. Die Steuerung ist eingängig und schnell erlernt, zwei Faktoren sind im Kampf zu beachten: Nur wenn Ihr genügend Truppen zur Verfügung habt, kommt Ihr gegen Eure Gegner an. Dazu gilt es, auf die Motivation Eurer Truppen zu achten. Vergrößert Ihr einfach nur die Zahl der Einheiten, sinkt die Moral – der kluge Strategie gibt seinen Pilztruppen immer etwas zu tun. Ihr tretet alleine gegen bis zu drei Computergegner oder einen menschlichen Mitspieler an. Leider verzichtet das ansonsten runde und flotte Strategiespiel auf Koop- und Online-Modi. *tn*

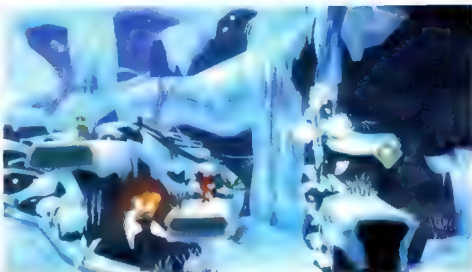
## SPIELSPASS

Entwickler: CREAT St., USA  
Hersteller: CREAT Studios  
Preis: 10 Euro

7

# LostWinds: Winter of the Melodias

Wii Geschicklichkeit 0



**Wii** Die Wintersonen sind eine wahre Augenweide. Per Wirbel erzeugt Ihr einen Schneeball, um das Eis zu brechen.

Der WiiWare-Starttitel "Lost Winds" von David "Elite" Braben ist bis heute einer der Vorzeigetitel für Nintendos Download-Service: Er sieht toll aus, spielt sich gut und besitzt die richtige Dosis Innovation. Die Fortsetzung nimmt sich jetzt der kleinen Kritikpunkte des Erstlings an.

Bis auf das Schweb-Cape übernimmt Held Toki alle Fähigkeiten, die er im ersten Teil erlernt hat. Im Laufe der Suche nach seiner Mutter Magdi kommen neue, interessante Fertigkeiten hinzu, die es bei der Erforschung eines verschneiten Berges klug einzusetzen gilt. Toki und Windgeist Enri können per Knopfdruck eine hilfreiche Karte aufrufen, die bei der Orientierung in den weitläufigen Gebieten hilft und aufzeigt, wo noch Geheimnisse versteckt sind. Um nicht zu erfrieren, muss Toki zunächst von Fackel zu Fackel eilen, um sich zu wärmen. Später bekommt er ein neues Outfit,



**Wii** Alleine kann Toki nichts gegen seine Gegner ausrichten. Monsterbekämpfung ist die Domäne vom per Remote gesteuerten Windgeist Enri.

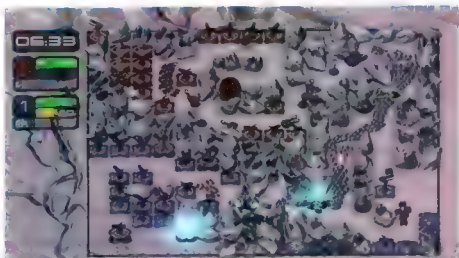
das diese Aufgabe übernimmt. Die wichtigste neue Fähigkeit ist aber die Möglichkeit, an bestimmten Schreinen die Jahreszeit zu ändern – so lassen sich Rätsel lösen, neue Gebiete erschließen und Ihr gelangt zu sonst unzugänglichen Gegenständen.

Die grundlegenden Spielmechaniken – Springen durch Beeinflussung des Windes, Erzeugen von Wirbeln – funktionieren so gut wie im Erstling. Dazu wurde der Umfang vergrößert und die Schwierigkeit leicht angehoben, der Levelaufbau ist cleverer als im Vorgänger. Vor allem die Präsentation begeistert und verweist selbst die meisten Vollpreistitel auf DVD in ihre Schranken. **tn**

**SPIELSPASS**  
Entwickler: Frontier, England  
Hersteller: Frontier  
Preis: 15 Euro  
**9**

## Comet Crash

PS3 Strategie 0



**PS3** Auf dem Bildschirm orangem sieht jede Menge Einheiten – die farbproduzierte Grafik ist der Übersicht jedoch abträglich.

In der gegenwärtigen Flut an Tower-Defense-Spielen zückt "Comet Crash" die Offensivkarte: Primärziel ist es nicht, Angreiferwellen abzuwehren, sondern die gegnerische Basis mit eigenen Truppen zu zerstören. Dadurch müsst Ihr schneller und taktisch anders agieren als in der reinen Verteidigerrolle, zumal Ihr auch noch aktiv ein Raumschiff steuert: Das kann nicht attackieren, muss aber herumfliegende Steinbrocken sammeln und in Schussweite der Türme ziehen, um so neues Kapital aufzutreiben. Das rasante Geschehen überrollt Einsteiger ohne Übung, mit Gewöhnung kommt Ihr jedoch klar. Trotzdem stören Macken wie die arg kleinteilige Optik, die Verwechslungen häufig macht, und die extreme Hektik. Idee gut, Ausführung verbesserungswürdig. **us**

**SPIELSPASS**  
Entwickler: Pelfast, USA  
Hersteller: Pelfast  
Preis: 8 Euro  
**6**

## South Park: Let's Go Tower...

360 Strategie 0



**360** Die Grafik hält sich strikt an die Vorlage, die Animationen der Charaktere fallen entsprechend spärlich aus.

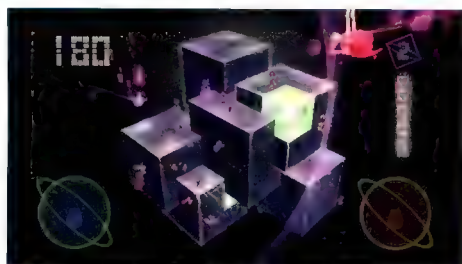
Die respektlose Zeichentrick-Rasselbande muss ihre Heimatstadt vor furchtbaren Eindringlingen wie Hippies und alten Menschen schützen. Das tut sie gemäß der Tower-Defense-Grundsätze, gibt diesen aber wie "Comet Crash" eine eigene Note. Auch hier müsst Ihr von Gegnern zurückgelassene Münzen einsammeln, um neue Türme bauen zu können. Außerdem hat jeder Charakter Schneebälle im Arsenal und eine aufladbare Spezialfähigkeit. Die Präsentation trifft in Bild und Ton perfekt den Geist der Serie, außerdem lassen sich zahllose Videoschnipsel freispielen. Trotzdem hält sich der Spaß in Grenzen, insbesondere für Solo-Strategen wird es angesichts der Gegnerfluten schnell chaotisch. Habt Ihr dagegen Freunde im Team, kommt Anarcho-Unterhaltung auf. **us**

**SPIELSPASS**  
Entwickler: DoubleSix, USA  
Hersteller: Microsoft  
Preis: 6 Euro  
**6**



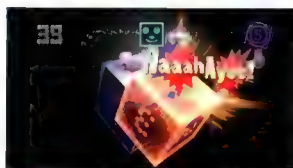
# You, Me, and the Cubes

Wii Geschicklichkeit 0



Wii Je mehr Würfel hinzukommen, desto schneller bringt ein unübenehmer Wurf das Gleichgewicht in Gefahr – Pech, dass Ihr kaum Zeit zum Überlegen habt.

» "You, Me, and the Cubes" ist das erste Spiel seit zehn Jahren von Kenji Eno, dessen frühere Firma Warp u.a. die "D"-Horror-Abenteuer oder "Enemy Zero" verantwortete. Als Grund für sein Comeback nennt der exzentrische Entwickler die Möglichkeiten der Wii-Controller, die hier reichhaltig eingesetzt werden, dem Spielspaß aber eher abträglich sind. Eure Aufgabe ist es, auf im freien Raum stehende Würfel-Konstrukte jeweils ein Paar Purzl-Figürchen zu werfen, ohne dass das Gleichgewicht verloren geht. Das ist anfangs noch simpel, wird aber rasant



Wii Und tschüss! Stürzt ein Purzl in den Abgrund, bekommt Ihr das sehr deutlich mit.

Zum Zielen wird dagegen möglichst ruhig auf den Bildschirm gedeutet – diese Mischung fühlt sich unglücklich an und nervt auf Dauer. Außerdem sitzt Euch permanent ein knappes Zeitlimit im Nacken, das bei Purzl-Verlusten zusätzlich gekürzt wird. Die Zwangshektik sorgt für unnötige Frusterlebnisse und macht "You, Me, and the Cubes" zum Fall für nervenstarke Knobler mit Ausdauer. Schade, denn das Grundprinzip ist klasse und wäre mit weniger Stressfaktoren deutlich spaßiger geraten. us

**SPIELSPASS**

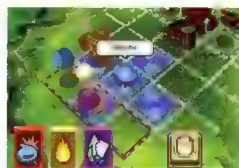
Entwickler: fyta, Japan  
Hersteller: Nintendo  
Preis: 8 Euro

**7**

# Dragon Quest Wars

DSi Strategie 0

» Die Monster von "Dragon Quest" sind längst prominenter als die eigentlichen Helden. Jetzt treten Schleim & Co. in gemischten Teams bei rundenbasierten Kämpfen gegeneinander an. Auf RPG-Elemente wie individuelle Ausrüstung oder Aufleveln wird verzichtet. "Dragon Quest Wars" ist einfach gehalten, aber gerade dadurch nicht weniger komplex – es erinnert an das klassische Schachspiel. Leider geriet der Solo-Modus arg mager, mehr zu bieten hat der motivierende Mehrspieler-Modus für zwei oder vier Gegner über lokales Wi-Fi und loblicherweise auch online. tn



DSi Eure Monstartruppen kontrolliert Ihr ausschließlich per Stylus

**SPIELSPASS**

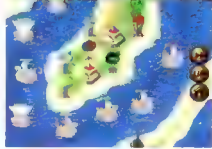
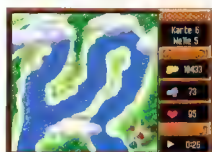
Entwickler: CREAT Studios, USA  
Hersteller: Square Enix  
Preis: 5 Euro

**7**

# Viking Invasion

DSi Strategie 6

» Während die Wikinger zu Hause herumsitzen, schicken sie ihre Frauen auf Beutezug. Eure Aufgabe ist es, die plündernden Horden aus dem Norden abzuwehren, indem Ihr nach Tower-Defense-Manier effektive Verteidigungsanlagen in verschiedenen Ausführungen baut. Die Präsentation ist witzig, der Umfang in Ordnung und die Steuerung per Touchscreen flott und genau. Wer mit Spielen wie "Crystal Defenders" seinen Spaß hatte, wird die Wikinger mögen und fühlt sich gleich heimisch. Mit 8 Euro ist "Viking Invasion" zwar eines der teureren DSI-Spiele, bietet aber dafür auch angemessenen Spielspaß. tn



DSi Übers Wasser haben Wikinger am Ufer baut Ihr die Verteidigung

**SPIELSPASS**

Entwickler: BIP Media, Frankr.  
Hersteller: BIP Media  
Preis: 8 Euro

**7**

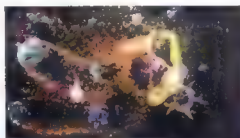
# Neue Download-Spiele

PlayStation 3					
SPIEL	HERSTELLER	URSPRUNG	BESCHREIBUNG	PREIS	WERTUNG
Bornborn Ultra	Hudson	–	Endlich auch für Sony-Knöpfe – eine Leberbrot-Bornbornlegende mit vielen Optionen – vor allem online stark	10 €	8
Command & Conquer Alarmstufe Rot 3: Commander's Challenge	Electronic Arts	–	Sehr schwere Strategie-Kost ohne Speicherfunktion und Online-Matches 50 Skirmish-Missionen in gewohnt quetschbarm "Alarmstufe Rot"-Design garniert mit neuen Einheiten (Test auf Seite 84)	10 €	6
Comet Crash	Pelfest	–	Offensivste Tower-Defense-Taktik, die an der ordigen und unübersichtlichen Optik leidet (Test auf Seite 85)	8 €	5
Digger HD	CREAT Studios	–	Neuaufgabe eines obskuren PC-"Dig Dug"-Klons: die dem Vorbild nicht das Wasser reichen kann.	10 €	4
Heavy Weapon	PopCap Games	–	Gewaltiger Doppel-Click-Shooter mit Panzer, der sich von den Weitmarken abhebt (Test in MANIAC 04/07)	8 €	8
Mushroom Wars	CREAT Studios	–	Rotte und knifflig inszenierte Echtzeit-Strategie, die ihre Mehrspieler-Optionen beschränkt (Test auf Seite 84)	10 €	7
TMTM: Turtles in Time Re-Shelled	Ubisoft	Arcade	Optisch nett gemachtes Update der monotonen Schildkröten-Klopperei ohne Langzeitreiz.	10 €	4
Time	Nobilis	–	Ausgerafftes Nobel-Abenteuer mit "The Lost Vikings"-Anleihen und viel Stil (Test auf Seite 83)	20 €	8
Jho	Gameloft	–	Nicht: deutlich zur Xbox-360-Fassung, aber natürlich das gleiche Kartenspiel – auch vor der Glotze laug.	10 €	8
Sony PSP					
SPIEL	HERSTELLER	URSPRUNG	BESCHREIBUNG	PREIS	WERTUNG
PixelJunk Monsters Deluxe	Sony	–	Das knifflige Außerebene-bergründet einen knackigen Tower-Defense-Vertreter (Test in MANIAC 04/08)	8 €	7
Theodor Neo	Square Enix	–	Solide, aber nicht weiter spannende Modernisierung eines exotischen PC-Retro-Shooters (Test auf Seite 87)	8 €	8

## Ion Assault

**360 Action**


Was nach einem Doppelstick-Shooter von der Stange aussieht, entpuppt sich in mehreren Aspekten als Überraschung: So ballert Ihr hier nicht einfach herum, sondern müsst erst per Schultertaste Partikel aufsaugen, die Ihr dann konzentriert Richtung Gegner schickt. Das ändert Euer Vorgehen deutlich und wird durch eine spektakuläre Optik schick in Szene gesetzt. Allerdings endet die Action dadurch auch mal im Chaos, und eine Frage bleibt offen: Wieso kann man nicht mit dem rechten Stick direkt zielen, sondern muss immer mühsam den Ziellaser drehen? Das und die Kürze des Einsatzes verärgern. **us**



**360** Partikel-Schauer pur: cool anzusehen, aber nicht immer übersichtlich

**SPIELSPASS**

Entwickler: **Coreplay, D**  
 Hersteller: **RTL Interactive**  
 Preis: **10 Euro**

**6**

## Thexder Neo

**PSP Action**


Erkundet vielschichtige Höhlensysteme mit dem Transformer: In Mechgestalt nehmt Ihr die Drohnen mit dem Autoziellaser aufs Korn. Per Knopfdruck wechselt Ihr zum Jäger, der zwar nur geradeaus ballert, aber in alle Richtungen fliegen und sich durch enge Schächte zwingen kann – nur wer die beiden Modi taktisch ausschöpft, meistert die vielen Tücken der Labyrinth und findet den gut versteckten Ausgang.

Wer alle Winkel erkundet, wird aber leider kaum belohnt – Ihr spielt auf Zeit. Im lokalen Mehrspieler-Modus lassen sich zudem Wettrennen durch die Technolevels veranstalten. **oe**



**PSP** Sammelt: Schildenergie, um Euch im rechten Augenblick zu schützen.

**SPIELSPASS**

Entwickler: **Square Enix, Japan**  
 Hersteller: **Square Enix**  
 Preis: **8 Euro**

**6**

## Neue Download-Spiele

Xbox 360					
SPIEL	HERSTELLER	URSPRUNG	BESCHREIBUNG	PREIS	WERTUNG
Axel & Pixel	Take 2	–	Charmantes Abenteuer mit schicker Präsentation, jedoch etwas schlicht und kurz (Test auf Seite 83).	10 €	7
Bubble Bobble Neo!	Square Enix	–	Solide Neuinterpretation des Single-Screen-Geschicklichkeitsspiels, dessen neue Ideen nicht zünden.	10 €	6
Command & Conquer: Alarmstufe Rot 3: Commanders Challenge	Electronic Arts	–	Sehr schwere Strategie-Kost ohne Speicherfunktion und Online-Matches: 50 Skirmish-Missionen in gewohnt quetschbuntem 'Alarmstufe Rot'-Design garniert mit neuen Einheiten (Test Seite 84).	10 €	6
Football Genius	RTL Interactive	–	Fußball-Quiz mit ordentlichen Fregeanzahl, das man kaum uninspiriert und halpträge hütze gestalten können.	10 €	3
Ion Assault	RTL Interactive	–	Doppelstick-Shooter mit interessantem Konzept, aber störmischer Steuerung (Test auf Seite 87).	10 €	6
Lucidity	LucasArts	–	Baut mit Klötzchen den Reiseweg der Helden – stillvoll inszeniert, aber sehr zufallsabhängig (Test auf Seite 83).	10 €	7
Military Madness: Nectaris	Hudson	–	Hexfeld-Strategie auf Basis des PC-Eigen-Klassikers, die grau aussieht und spielerisch altbacken ist.	10 €	5
Puzzle Bobble Live!	Square Enix	–	Ohne große neue Ideen umgesetzte Neuauflage des Knobelklassikers – immer noch für eine Runde gut.	10 €	7
Sam & Max: Außer Raum und Zeit	Telltale Games	–	Das schröge Detektiv-Duo startet in sein zweites Abenteuer: das die Qualität des Erstlings hält.	20 €	8
South Park: Let's Go Tower Defense Play!	Microsoft	–	Heldische Tower Defense, die ihre Vorläufer gut trifft und Lulz sehr auf Mehrspieler-Runden setzt (Test auf Seite 85).	10 €	6
The Dishwasher: Dead Samurai	Microsoft	–	Grafisch eigenwilliges, aber spielerisch konfuse Dauergeschmetzel (Test in M! 06/09).	10 €	6
The Warriors: Street Brawl	Paramount	–	Traniger 'Streets of Rage'-Vörschnitt, dessen einziger Vorzug die ordentliche 3D-Optik ist.	10 €	4

Wii					
SPIEL	HERSTELLER	URSPRUNG	BESCHREIBUNG	PREIS	WERTUNG
'Aha! I Got It!' Escape Game	Absam	–	Forderndes Puzzlespiel, bei dem in einem Raum Point'n-Click-Probleme gelöst werden müssen.	5 €	6
Final Fight 2	Capcom	SNES	Akzeptables Sidescroll-Beastem-Up mit schwachen Bosskämpfen und wenig Abwechslung.	8 €	5
Golden Axe	Sega	Arcade	Schlichtes Fantasy-Gemetzel, das auch in der Spielhallen-Optik heute nur noch wenig Charme hat.	9 €	4
Heron: Steam Machine	Triangle Studios	–	Von 'Pipeman' inspirierter Puzzler: der den simplen Charme seiner Vorläufer bei weitem nicht erreicht.	5 €	4
Lernen mit den PaoYos Ep. 1	Lars Numenque	–	Überraschend schick präsentiertes Lernspiel für die kleinen Zocker im Vorschulalter.	5 €	6
Little Tournament Over Yonder	Gevo Ent.	–	Rundenakt mit kleinen Actioneinlagen und dämlichen Gegnern (Test auf Seite 84).	8 €	5
LostWinds: Winter of the Melodias	Frontier	–	Starke Fortsetzung des Windhüpfers mit toller Optik und vielen Detailverbesserungen (Test auf Seite 85).	10 €	9
Magnetis	Yulaby	–	Solider Knobler mit einigen frischen Ansätzen in Sachen Gruppenbildung, dem es aber an Tiefgang fehlt.	5 €	5
R-Type	Sega	Master System	Solide Portierung des Horizontal-Shooters – lohnt aber nicht, weil die TurboGrafX-16-Fassung besser ist.	5 €	5
Saxy Poker	Gamefort	–	Misses Poker und Black Jack, bei dem sich die Anime-Motiv nicht einmal richtig entblättern.	5 €	2
Super Star Wars	LucasArts	SNES	Schick aussehendes Hüpf-Action zum Sternenkrieg, jedoch viel zu schwer für die meisten Zocker.	8 €	6
Super Star Wars: Empire Strikes Back	LucasArts	SNES	Vor allem optisch verbesserte Fortsetzung nach gleichem Schema, aber immer noch sehr knackig.	8 €	7
Super Star Wars: Return o.t. Jedi	LucasArts	SNES	Die Krönung der Spiele-Trilogie: noch etwas hübscher und vor allem zugänglicher für Nicht-Profis.	8 €	8
Tales of Monkey Island Ep. 2	Telltale Games	–	Guybrush Threepwoods neues Abenteuer geht weiter – wieder mit den technischen Masken aus Episode 1	10 €	6
Wonder Boy III: The Dragon Trap	Sega	Master System	Immer noch unterhaltsames Hüpf-Abenteuerspiel – wer's mag, kauft aber die TurboGrafX-16-Variante.	5 €	7
Yuu, Ma, and the Cubes	Nintendo	–	Schlurfer Geschicklichkeitstest, rund um Gleichgewicht – durch viel hektik schnell frustig (Test auf Seite 86).	10 €	7

Nintendo DSi					
SPIEL	HERSTELLER	URSPRUNG	BESCHREIBUNG	PREIS	WERTUNG
Art Style: Intersect	Nintendo	GBA	Stilvolle Neuauflage des 'Art Generations'-Titels 'Digidrive' Sortiert Symbole auf futuristischen Autobildern.	5 €	7
Dragon Quest Wars	Square Enix	–	Rundenbasierte Taktik mit einfachem Regelwerk, die aber viel Tiefe besitzt (Test auf Seite 86).	5 €	7
Viking Invasion	BIP Media	–	Spißig inszenierte Tower-Defense-Variante ohne Besonderheiten (Test auf Seite 86).	8 €	7
Wakugumi: Monochrome Puzzle	Nintendo	–	Sylus-Knobler von den 'Polonium'-Machern, der etwas ziellos und fummelig ist.	5 €	5
Yummy Yummy Cooking Jam	Virtual Toys	–	Netzes, aber unspektakuläres Dauer-Servieren, das langfristig wenig Abwechslung bietet (Test in M! 02/09).	5 €	5

Neuerscheinungen vom 12.9. bis zum 18.10.



# minis

Endlich können auch deutsche Zocker die Spiele aus den Heimentwickler-Stuben kaufen – MI zeigt Euch, was hinter dem Angebot steckt und welche Titel sich lohnen.

» Auf der gamescom-Messe Ende August ließ Sony die Katze aus dem Sack: Um den digitalen Vertriebsweg für die PSP zu stärken, wurden punktuell zum Start der PSPgo Anfang Oktober nicht nur Vollpreisspiele im PlayStation Store angeboten, sondern auch die "minis". Hinter der putzigen Bezeichnung verbirgt sich eine Spielekategorie, die mit den Indie Games der Xbox 360 und App-Store-Titeln von iPhone bzw. iPod touch verglichen werden kann – kleinere Entwicklung zum Schnappchenpreis.

Einige wichtige Unterschiede gibt es allerdings: So macht es Sony zwar kleinen Teams durch günstigere

Kosten für die Entwicklungsumgebung leichter, Spiele zu fertigen, die müssen aber die Konkurrenz von großen Herstellern wie Electronic Arts oder Namco-Bandai fürchten. Zudem behält sich der PSP-Hersteller sämtliche Kontrollrechte vor, bis zur Veröffentlichung werden die Titel ausführlich geprüft und die Auswahl soll nicht zu groß werden – bei den Rivalen geht das lockerer vonstatten.

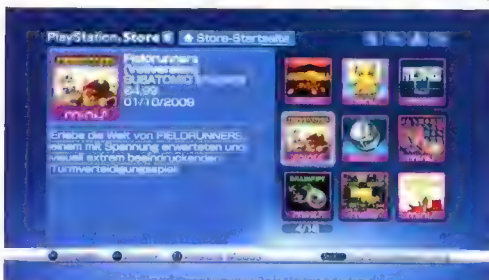
Außerdem muss ein Spiel mehrere Einschränkungen beachten, um sich für die minis zu qualifizieren: eine Maximalgröße von 100 MB und ein Preis unter 10 US-Dollar (in Europa entsprechend 10 Euro), dazu kommt der Verzicht auf die Nutzung

von Zubehör, Zusatzinhalten und vor allem den Netzwerk-Funktionen – das macht Mehrspieler-Parteienbestenfalls durch Herumreichen der PSP möglich.

Zum Start im Oktober waren über 15 Titel verfügbar, von Neuentwicklungen bis zu Umsetzungen diverser iPhone- oder Retrotitel reicht das Spektrum. Auch Portierungen wie die "Pac-Man Championship Edition" von der Xbox 360 sind bereits angekündigt. Bis Jahresende soll laut Sony das Angebot auf etwa 50 Spiele wachsen. Bislang halten sich die Preise erfreulich in Grenzen, zum Redaktionsschluss war für kein Game mehr als 5 Euro fällig. Dank Sonys Qualitätskontrolle machen bisher alle Titel einen professionellen

Einige minis setzen auf Hochkant-Darstellung wie z.B. die Neuauflage des populären Amiga-Flickers "Pinball Fantasies".

Eindruck, was natürlich nicht zwingend großen Spielspaß bedeuten muss. Deshalb haben wir für Euch die erste Welle gesichtet und stellen eine interessante Auswahl näher vor – zukünftige Topitel werden wir natürlich ebenfalls nicht vernachlässigen. us



Minis gibt's wie alle anderen PSP-kompatiblen Downloads im PlayStation Store zu kaufen – greift ihr via Handheld darauf zu, wird inkompatible Software gar nicht angezeigt



## Funky Punch

**PSP Beat'em-Up**

» Zwölf Recken wie Ninja Jack, Samurai Roddric und Basketballspieler Darius laden zum Kampfsportturnier: Ihr verbodelt den Gegner mit lediglich zwölf Manövern, einschließlich Block, Rolle und Sprung – die Figuren unterscheiden sich nur durch drei Spezialangriffe. Mangels Manövrierfähigkeit und nicht zuletzt wegen der etwas holprigen Steuerung will kaum Prügelfreude aufkommen, zumal man nur gegen KI-Fighter kämpfen kann. Zur Auswahl stehen Arcade-Turnier, Survival, Time Trial, Training und Emotimania. In letzterem Modus steigen gleich vier Kämpfer in die Arena, was das Geschehen allerdings unübersichtlicher macht. oe



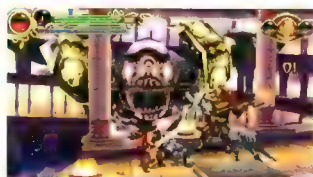
PSP Wurfsterne sind die einzige Spezialwaffe des Ninjas. er kann sie auf drei Arten schleudern

Entwickler: Solusgames, USA  
Preis: 3,99 Euro  
Spielplatz

## Hero of Sparta

**PSP Action**

» Der Held von Sparta hüpf und kraxelt durch acht antike Welten, um Minoatauren und anderen Sagenwesen den Garaus zu machen: Mit zwei Angriffstasten und Block mischt ihr die Biester auf, außerdem dürft ihr drei Zauber beschwören und per Reaktionstest blutige Todesschläge ansetzen. Die Levels bergen einige versteckte Upgrades, verblüffen mit berstenden Stockwerken und Riesen im Hintergrund. Die vielen Kämpfe spielen sich dagegen weitgehend unspektakulär, weil man einfach immer auf dieselben Tasten kloppt – ihr könnt kaum Tricks erlernen. Nur manche Klettereinlage bringt etwas Abwechslung in die Kloperei. oe



PSP Laufen im Kreis um den Zyklopen herum und weicht beim Kämpfen seinen Faustschlägen aus

Entwickler: Gameloft, Rumänien  
Preis: 4,99 Euro  
Spielplatz

## Fieldrunners

**PSP Strategie**



**PSP** Angriff der Biker: Lenkt die Feinde im Zickzack übers Schlachtfeld, um sie möglichst lange beschließen zu können – manche Exemplare stecken eignes weg!

Die "Fieldrunners" stürmen geradewegs über den Bildschirm: Um sie aufzuhalten, platziert Ihr MG-Geschütze, Schleimkanonen, Raketenwerfer und Teslatürme auf den quadratischen Feldern des Schlachtfelds. Eure Stellungen setzen den Soldaten, Panzern und Mechs nicht nur übel zu, sondern zwingen sie auch zu Umwegen. Je weiter sie laufen müssen, desto länger liegen sie unter Feuer: Erstellt verwinkelte



**PSP** Nach 50 Gegnerwellen wird der nächste Level geöffnet, dann spielt Ihr nur noch um den High Score

Pfade, um selbst die mächtigsten Angriffsmächte in die Knie zu zwingen. Die vier Waffensysteme lassen sich zwar offensiv aufwerten, aber nicht um echte Upgrades wie Multi-Raketen oder Ähnliches bereichern: Ab Gegnerwelle 50 habt Ihr gewöhnlich die Arena zugebaut und verbessert nur noch Schlüsselstellungen – dann flacht die Spannung ab, weil Ihr nur noch wenig Einfluss auf das Geschehen habt. Die fünf Levels variieren das Spielprinzip mit mehreren Toren, aus denen die Feinde abwechselnd oder gleichzeitig stürmen. So müsst Ihr mehrere Fronten im Auge behalten und verschiedene Laufpfade durch Euer Labyrinth planen. Zwar besitzt die PSP-Version zwei Levels mehr als das iPhone-Vorbild, geübte Zocker können sie jedoch in einer Stunde freispielen. **oe**

Entwickler: **Subatomic, USA**  
Preis: **4,99 Euro** **7** **Spielepass**

## Alien Havoc!

**PSP Geschicklichkeit**

Das Alien landet mit dem UFO auf 20 Farmen, um den Bauern die Kühe zu stehlen: Das lassen sich die Landwirte nicht einfach bieten, sie verfolgen Euch und tarnen sich als Vogelscheuchen, um Euch aufzulauern. Versteckt Euch im hohen Gras oder bewert sie mit Steinen und Salatköpfen! Natürlich gibt es auch bewegliche Hindernisse wie Traktoren und allerlei andere landliche Fallen: Das in alle Richtungen scrollende Labyrinthspiel unterhält Euch mit einem putzigen Mix aus Schleichensatz und Verfolgungsjagen, ohne Bonusaufgaben und Upgrades wurde das klassische



**PSP** Wer's besser schmeckt und sich nicht wehrt: Tragt die Kuh zum UFO, bevor der Bauer kommt!

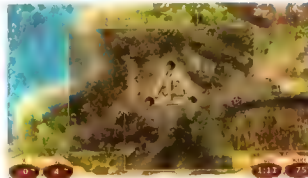
Spielprinzip allerdings nicht voll ausgeschöpft. **oe**

Entwickler: **Great Studios, USA**  
Preis: **5 Euro** **6** **Spielepass**

## Fortix

**PSP Strategie**

Die Echtzeiteroberung "Fortix" würzt den Arcade-Klassiker "Qix" mit neuen Strategiefacetten: Auf zwölf Karten muss ein Ritter das Gebiet um Festungen erobern, indem er



**PSP** Der Ritter zieht eine rote Linie durch Feindesland: Um neue Gebiete zu erobern, müsst Ihr sie abstecken

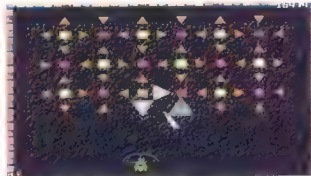
die Grenzen von Quadranten abläuft und sie so für sich gewinnt. Dabei muss er sich vor Drachen und Geschützen in Acht nehmen sowie mit verschiedenen Terrains wie Gebirge und Sumpf klarkommen. Zum Glück erobert Ihr ebenfalls Geschütze und sammelt zufällig erscheinende Extras wie Schild und Drachenstopper, die Euch Vorteile verschaffen – handelt schnell, denn das Zeitlimit ist knapp! Grafisch ist "Fortix" zwar unpektakulär, doch die neuen Strategieelemente bringen frischen Wind in den Oldie. **oe**

Entwickler: **Nemesys, Ungarn**  
Preis: **4 Euro** **6** **Spielepass**

## Break Quest

**PSP Geschicklichkeit**

"Breakout" ist ebenso bekannt wie legendär, die PSP-Umsetzung des PC-Shareware-Klons "Break Quest" erweitert das traditionelle Spielprinzip um einfallsreiche Elemente:



**PSP** Ganz schön verzickt: Dreieckige und kreisförmige Steine reflektieren den Ball kreuz und quer

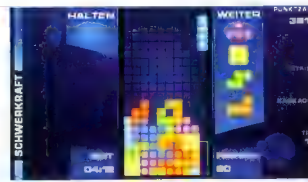
Bewegliche Hindernisse wie Drehbalken, neuartige Schlägerformen, Beschleuniger und allerlei Spezialsteine, die den Ball schwer kalkulierbar ablenken – wer alle 100 Levels entdecken möchte, muss sich mächtig anstrengen. Neben dem Quest-Modus lassen sich erspielte Levels auch in zufälliger Reihenfolge zocken, weitere Spielmodi gibt es leider nicht. Ärgerlich auch die Steuerung, die entweder träge über übernervös reagiert und viel Gewöhnung benötigt. **oe**

Entwickler: **Beatehargers, Ukraine**  
Preis: **3 Euro** **6** **Spielepass**

## Tetris

**PSP Denkspiel**

Die Neuauflage von "Tetris" schmückt Electronic Arts mit zahlreichen Kniffen, Profitrainer-Modus und Herausforderungen: Neue Logikelemente wie Schwerkraft und rotierendes Spielfeld lassen den Klassiker grafisch unangetastet, bringen aber trotzdem vernünftige Abwechslung in die Stapelerei – zusammen mit dem netten Techno-Remix der "Tetris"-Melodie zeigt die Neuauflage Charme. Leider hat man jedoch auf einen Mehrspieler-Modus verzichtet, der speziell auf Handhelds seit dem Uralt-Game-Boy ebenso legendär wie Pflicht ist: Den vollen "Tetris"-Genuss bringt Electronic Arts also nicht auf die PSP. **oe**



**PSP** Die Schwerkraft ass: die Klötze einzeln nach unten fallen und erleuchtet: so Kettenreaktionen

Entwickler: **Electronic Arts, USA**  
Preis: **5 Euro** **6** **Spielepass**



# aufgepAPPLEt

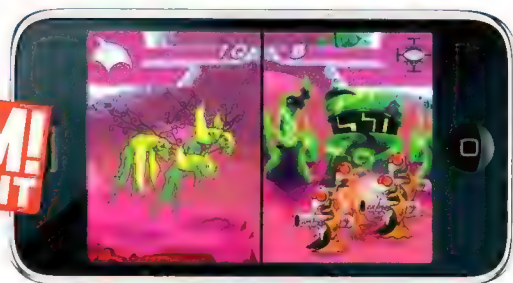
Mehr Spaß mit iPhone und iPod touch

## Mecho Wars

**iPhone Strategie**

Das iPhone-Gegenstück zu Nintendos "Advance Wars" ist das knuddelige "Mecho Wars": Hier rückt Ihr mit allerlei Monstern gegen den Feind vor und nutzt wie im Vorbild die Talente von Infanterie, Luftwaffe und Artillerie. Dabei berücksichtigt Ihr wechselnde Tageszeiten sowie die Deckung im Terrain, um Euch einen taktischen Vorteil zu verschaffen. Weitere Truppen kauft Ihr mit Gold, das Ihr von eroberten Städten abgreift. In den 20 Missionen der zwei Story-Kampagnen bringt die stets präsente Handlung

zusätzliche Spannung in die Schlachten, kann der Feind etwa rechtzeitig Verstärkung herbeipfeifen? Neben dem Kampagnen-Modus gibt es zehn Herausforderungskarten, ein Trophäensystem und den umfangreichen Zweispieler-Modus. In diesem dürft Ihr Schlachten auf einem Handheld austragen, aber auch vier Online-Varianten (via "Open Feint"-Community) nutzen. Bei Letzteren könnt Ihr Zocker in Echtzeit oder zeitversetzt zum Kampf fordern. Letzteres bereitet mehr Freude,



weil man nicht auf den Gegner warten muss. Wegen der vielen Einheiten kann eine Runde schon mal mehrere Minuten dauern! So umfangreich wie "Advance Wars" ist "Mecho Wars" aber nicht, nach

etwa zehn Stunden habt Ihr alle Aufgaben erfüllt.

Entwickler: Oyaji Games, UK  
Hersteller: Oyaji Games  
Preis: 3,99 Euro



**iPhone** Übersichtlich: Alle wichtigen Informationen wie Terrain-Eigenschaften, Reichweite und Truppenstärke werden bei Bedarf eingeblendet.



**iPhone** Die verschiedenen Waffensysteme kontorn sich gegenseitig. Nutzt eine ausgewogene Truppe, um dem Feind keine Blöße zu geben.

## FREE PLAY

## Schöne Bescherung mit Apple

Es weihnachtet auf dem iPhone, pünktlich zur stundenlangen Zeit bringen die Hersteller kostenlose Weihnachtsspiele auf iPhone. Meist wird dabei gepuzzelt, z.B. in der Memory-Variante "Christmas Match": Deckt die Karten auf und sucht weihnachtliche Pärchen wie Schneemann

und Mistelzweig – strengt Euch an, denn Euer High Score wird online gestellt! Wer massig Geschenke abräumen will, besorgt sich "Christmas Fever": Hier spielt Ihr Santas Helfer, die mit dem Sack vom Himmel fallende Päckchen fangen. Musikalisch wird's dagegen in "Xmas in Space", in dem Ihr Weihnachtsmelodien mit den Glocken nachspielt. Allerhand englische Weihnachtslieder wie "We Wish You a Merry Christmas" warten auf Euch.

GRATIS WEIHNACHTSSPIELE		
NAMM	HERSTELLER	GENRE
Christmas Fever	Sooky Games	Geschicklichkeit
Christmas Match	Jrbo	Puzzlespiele
Xmas in Space	Hipe Production	Musik



**iPhone** Besinnlich zockern: In "Christmas Match" sucht Ihr Symbolpaare (links), bei Christmas Fever fangt Ihr Geschenke (rechts) – schnappt sie Euch alle!





# IMPORT

## Ganz viel Musik

**SOUNDTRACK** • Rekordverdächtig: Square Enix feiert mit der "SaGa"-Box den 20. Geburtstag der RPG-Reihe. 20 CDs und 1 DVD befinden sich gemeinsam mit einer Bastelanleitung für die eigentliche Aufbewahrungsbox der Discs in der luxuriösen Verpackung. Für etwa 240 Euro erhält ihr 19 Stunden Musik sowie eine etwa 30-minütige Doku, in der "SaGa"-Macher Akitoshi Kawazu auf Japanisch über die Reihe erzählt. Während die "SaGa"-Spiele nicht jedermanns Sache sind, gehen die Klänge wunderbar ins Ohr. Zu beachten ist: Auf den CDs sind fast ausschließlich Originalversionen, nur selten ist ein arrangierter Track dabei.

## Demon's Souls jetzt auch in USA

**SPIELE** • In Ausgabe 07/09 haben wir From Softwares beinhaltenes Rollenspiel "Demon's Souls" unter die Lupe genommen und mit sattem 82% Spielspaß bedacht; da die getestete Hongkong-Version über englische Texte verfügt, ist das düstere Fantasy-RPG einwandfrei spielbar.

Wer sich das Game trotzdem noch nicht geholt hat, wird jetzt belohnt: "Demon's Souls" ist seit Kurzem auch in den USA erhältlich, läuft auf jeder PlayStation 3 und kostet in der edlen Deluxe-Variante samt Lösungsbuch, Artbook und Soundtrack-CD beim aktuellen Dollarkurs weniger als 50 Euro – ohne Porto, versteht sich.

## 10 IMPORTANT IMPORTS

Die interessantesten US- und Japan-Veröffentlichungen

TITEL	ENTWICKLER	SYSTEM	PREIS	LAND	DATUM
3D Dot Game Heroes	From Software	PS3	50 €	Japan	5. November
Bayonetta	Sega	PS3/360	60 €	Japan	im Handel
Cooking Mama 3	Taito	Wii	40 €	Japan	26. November
Drawn to Life: Next Chapter	THQ	Wii/DS	40 €	USA	im Handel
God of War: Collection	Sony	PS3	40 €	USA	November
Juon: The Grudge	Xseed	Wii	30 €	USA	im Handel
SAW	Konami	PS3/360	55 €	USA	im Handel
Sn & Punishment 2	Treasure	Wii	55 €	Japan	im Handel
Undead Knights	Tecmo	PSP	45 €	USA	im Handel
Way of the Samurai 3	Spike	360	50 €	USA	im Handel

## Strategie mit Schuss

**SPIELE** • Der Name "Balsenryaku" ist in Japan ein großer – seit MSX-Zeit bekriegen sich Nippon-Generäle auf flachen Schlachtfeldern. Auf die neue Episode, die im Dezember für PS2, PSP, DS und Xbox 360 erscheint, wurden wir jedoch wegen der aufreizenden Artworks aufmerksam. "MoeMoe 2-Ji Balsenryaku 2" entsteht wie das 1987er Original beim Traditionshaus SystemSoft und kombiniert zum zweiten Mal historische WW2-Schlachten mit klapigen Manga-Mädchen – je nach Zerstörungsgrad der "Steel Maiden"-Einheiten melden sich die weiblichen Figuren in immer knapperen Outfits zum Appell.



Der Schlechtenbildschirm der PS2-Version verspricht so viel Erotik wie ein "Slim City".

## Essen mit Gesicht

**MERCHANDISE** • Passend zum beliebten Spielhallen-Trommelspiel "Taiko no Tatsujin" gibt es seit dem 10. Oktober eine Bento-Box für den hungrigen Flugreisenden: Die ca. 8 Euro teure Fertigimahlzeit wird noch bis zum 8. November im Terminal 2 des Tokioter Flughafens Narita verkauft.



## Rundum-Glücklich-Prügel-Paket



**SPIELE** • Am 23.12. erscheinen in Japan zwei dicke PS2-Prügel-Pakete: Zum Preis von jeweils umgerechnet 80 Euro erhält ihr eine der beiden "Neo Geo Online Complete"-Boxen. In jedem Set stecken sechs PS2-Spiele, die wiederum meist mehrere SNK-Beat-em-Ups originalgetreu emulieren. Unter anderem enthalten sind "Garou. Mark of the Wolves", "Samurai Shodown Anthology", "King of Fighters Orochi & Nests" und "The Last Blade 1&2".

## IMPORT-TICKER

+++ Bisher Bullen: Metal Slug 7 – bis ang DS-exklusiv – wird für PSP umgesetzt und als "Metal Slug XX" am 23.12. in Japan erscheinen. +++ PSP-Präskampf: Bereits eine Woche nach dem Launch sankten einige englische Handelsketten bzw. Onlinehändler (u.a. Amazon, HMV) den Preis der PSPgo von 225 auf 199 Pfund (Preisparität: 30 Euro). +++ Namensjurgen: Die PS3-Version von "Nier", unser Titelthema der letzten Ausgabe, heißt in Japan "NieR Replicant" und hat einen deutlich jüngeren, feminineren Helden. +++

# Shin Megami Tensei: Persona

PSP Rollenspiel



**PSP** Das Erkunden der Dungeons aus der Egosicht ist wie schon im Original grafisch zweckmäßig gehalten

Mit "Revelations: Persona" veröffentlichte Atlus 1996 eines der ersten Rollenspiele für die junge PSpone. Doch das komplexe Kampfsystem und das okkulte High-School-Setting verwirrte einen Großteil der potenziellen Käufer, die lieber weiter auf "Final Fantasy VII" warteten. Heute sieht es anders aus: Dank "Persona 3 & 4" erfreut sich die unorthodoxe Serie jetzt großer Beliebtheit, eine gute Gelegenheit für Atlus, ein Remake des damals untergegangenen Erstlings auf die PSP zu bringen.

Die soziale Komponente der aktuellen Episoden fehlt hier allerdings

noch, "Persona" ist ein knackiger Dungeoncrawler der alten Schule. Die Gänge der St. Hermelin High School und anderer Gebäude erkundet ihr schrittweise aus der Egosicht, Zwischensequenzen und Zufallskämpfe seht ihr in isometrischer Perspektive. In den Kämpfen dreht "Persona" in Sachen Komplexität so richtig auf: Anstatt einfach nur rundenbasiert Dämonen zu verböbeln, können eure Helden mit ihren Gegnern reden, verhandeln, ihnen Honig ums Maul schmieren, drohen oder ihnen sogar etwas vorzuziehen, um sie in die Flucht zu schlagen, Items zu bekommen oder im Idealfall neue, mächtige



**PSP** Die Personas sind im Kampf eure mächtigsten Attacken. Genauso wichtig ist es aber, mit den gegenseitigen Monstern zu kommunizieren

tige Personas (unterstützen Euch in der Schlacht) zu erhalten.

Für das PSP-"Persona" wurde eine neue Übersetzung angefertigt, die Menüs sind aufgefrischt und die zahlreichen geschnittenen oder veränderten Elemente der Erstveröffentlichung wieder im Original mit von der Partie. Da kann man dann auch verkraften, dass an der damals schon eher zweckmäßigen Grafik nicht allzu viel gefeilt wurde.

So ist "Persona" auf der PSP ein gelungenes Remake, das auch Neulinge, die die Serie erst mit den PS2-Sequels entdeckt haben, langfristig fordert und unterhält. *tn*

Entwickler: Atlus, Japan  
Hersteller: Atlus  
D-Termin: nicht geplant

Unterstützt: 1 Spieler, Text: englisch

- komplexes Kampfsystem
- Dungeons in Ego-Perspektive
- erstmalig umgearbeitet im Westen

## SPIELSPASS

Singlelayer: 5 von 10  
Multiplayer: -  
Grafik: 5 von 10  
Sound: 5 von 10

80

**FAZIT** » Hinter der abgestandenen Grafik verbirgt sich ein erstklassiges RPG mit gewaltigem Umfang und viel Tiefgang.

# A Witch's Tale

DS Rollenspiel



Goth-Hexengör Liddell hat Mist gebaut: Auf der Suche nach verbotener Runenmagie lässt sie die böse Eld Witch frei, die prompt für Terror sorgt. Gemeinsam mit ihrer Puppe Dayna und dem Tomaten aussaugenden Vampir Louie muss sie

diesen Fehler wieder korrigieren. "A Witch's Tale" setzt sich von der Rollenspiel-Konkurrenz vor allem grafisch ab: Ihr wetzt per Stylus durch hübsch gezeichnete 2D-Szenarien, die mit ihrem Halloween-Gothic-Knuserhäuschen-Look entzücken.

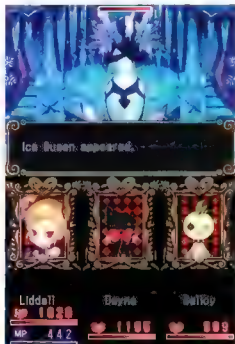
In puncto Spieltiefe hapert es aber. Das Abenteuer ist sehr linear und den Zufallskämpfen fehlt es entschieden an Dynamik, zudem sind die Gefechte durch die ungewöhnlich hohen HP- und MP-Werte der Helden kaum eine Herausforderung.

Wer sich ein wenig mit den Subquests beschäftigt, wird mit der Zeit geradezu allmächtig. Und so hübsch die 2D-Szenarien zunächst aussehen, im Laufe des Abenteuers werden sie durch die häufige Wiederholung von Grafikelementen etwas eintönig. Ein klarer Fall für Einsteiger und eingefleischte Goth-Models. *tn*

Testmuster von Play-Asia • [www.play-asia.com](http://www.play-asia.com)



**DS** Hübsche Bitmap-Grafik: Das Lovecraft'sche Tintenfisch-Tentakelmonster hat ordentlich Magie nicht viel entgegenzusetzen



**DS** Kämpfe gehen in klassischer "Dragon Quest" Manier über die Bühne

Entwickler: Nippon Ichi  
Hersteller: Nippon Ichi  
D-Termin: nicht bekannt

Unterstützt: 1 Spieler, Text: englisch

- hübscher Gothic-Look
- 6 Save-Slots

## SPIELSPASS

Singlelayer: 6 von 10  
Multiplayer: -  
Grafik: 7 von 10  
Sound: 7 von 10

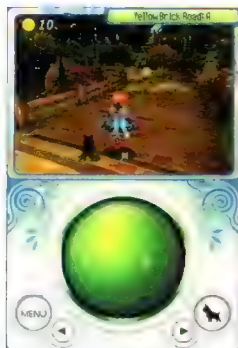
61

**FAZIT** » Das Rollenspiel ist witzig und hübsch, unterfordert Genrekenner aber mit arg simplen Kämpfen.



# The Wizard of Oz: Beyond the Yellow Brick Road

DS Rollenspiel



DS Das große grüne Element unten ist der virtuelle Trackball.



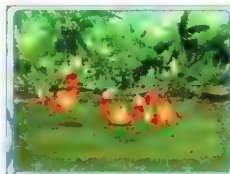
DS Dorothy wetzt durch wunderschöne Landschaften – die dezenten Pop-Ups stören nicht.

Für den Zauberer von Oz vier Hexen unschädlich machen, damit sie wieder nach Hause zurückkehren kann.

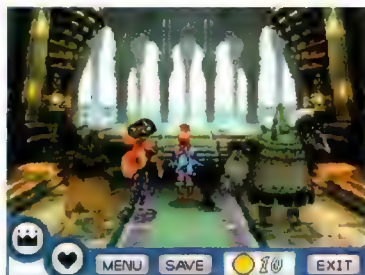
Grafisch ist "The Wizard of Oz" hervorragend und kann sich locker mit den aufwändigen Square-Enix-Titeln messen, auch die Musik von "Final Fantasy XII"-Komponist Hitoshi Sakimoto geht ins Ohr. Bei der Steuerung verfolgt Media Vision neue Wege: Dorothy lenkt Ihr mit einem virtuellen Trackball durch die meist linearen Szenarien. Anfangs ist das ungewohnt, funktioniert aber mit etwas Übung überraschend gut. Das Kampfsystem versteht Ihr schnell: Vier Aktionspunkte stehen pro Runde zur Verfügung; greift Dorothy an, verbraucht das nur einen, der starke

Blechmann kostet Euch dagegen drei Zähler. Schade, dass die Kämpfe so einfach ausfallen und das taktische Potenzial kaum genutzt wird. So ist das vertraute Oz-Abenteuer vor allem etwas für Einsteiger, Veteranen sind unterfordert. In

testmuster von Play-Asia • [www.play-asia.com](http://www.play-asia.com)



DS Bei Kämpfen seht Ihr nur die Gegner nicht aber Eure eigenen Helden.



DS Im Schloss des Zauberers können Dorothy und ihre Begleiter sich heilen, einkaufen und den Spielstand speichern.

So kann der Eindruck täuschen: Name und Verpackung lassen auf ein Lizenzspiel für Kinder schließen, tatsächlich ist "The Wizard of Oz", das in Japan unter dem Zungenbrechernamen "Riz-zawad" erschien, ein fantastisch präsentiertes RPG von den "Wild Arms"-Machern Media Vision. Das DS-Abenteuer folgt der Handlung von Frank L. Baums Romanklassiker nur lose: Die junge Dorothy wird von einem Tornado in das magische Land Oz gewirbelt und trifft bald auf Vogelscheuche, Löwe und Blechmann. Dorothys Aufgabe:

Entwickler: Media Vision, Japan  
Hersteller: XSeed Games  
D-Termin: nicht geplant

Unterstützt: 1 Spieler, Text: englisch

- innovative Trackball-Steuerung
- hervorragende Präsentation
- niedrige Schwierigkeit

## SPIELSPASS

Spieler: 7 von 10  
Multiplayer: -  
Grafik: 9 von 10  
Sound: 9 von 10

76

FAZIT » Vertrautes, exzellent präsentiertes Rollenspiel mit ungewöhnlichen Kontrollen – nur etwas zu leicht und zu linear.

## Half-Minute Hero

PSP Action-Strategie-Rollenspiel



Weltenrettung ist ein langwieriges Geschäft, und wenn dabei auch noch Dinge wie Subquests und Erfahrungspunkte ins Spiel kommen, geht so etwas selten in weniger als 30 Stunden über die Bühne. So viel Zeit habt Ihr in "Half-Minute Hero" auf der PSP nicht, hier will die Welt in 30 Sekunden vor den bösen Overlords gerettet werden

– inklusive Zufallskämpfen, Waffenkauf, Level-Grinding und finale Bosskämpfe. Klingt irrsinnig und ist es auch. Euer pixeliger Held rast wie von der Tarantel gestochen über die Oberwelt, verhaut innerhalb kürzester Zeit bissige Monster und steigt Levels im Sekundentakt auf – eine Verschnaufpause gibt es nur, wenn Ihr eine Siedlung betretet. Dort

könnt Ihr auch – wenn es ganz eng wird – die Zeit wieder zurückdrehen. Das kostet aber ordentlich Geld und allzu oft dürft Ihr das nicht tun. Ist ein Overlord besiegt, zieht Euer Held weiter zum nächsten Abenteuer – wieder mit 30-Sekunden-Limit.

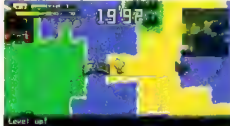
Zu dem High-Speed-RPG-Abenteuer kommen zusätzliche Spielmodi: Die Prinzessin erlebt Shooter-Segmente im 30-Sekunden-Takt, der böse Herrscher schlägt halbmündige Echtzeit-Schlachten und der Ritter bietet actionlastige Eskort-Missionen.

Rollenspieler, die seit 8- oder 16-Bit-Tagen im Geschäft sind, werden

"Half-Minute Hero" lieben. Jedes Genrekrischee wird innerhalb von Sekunden durchexerziert, die Dialoge sind in klassisch-krummer 8-Bit-Manier gestrickt und die kleinen Pixelfiguren wirken ebenso poppig wie nostalgisch. Ein so flottes und originelles Rollenspiel wie "Half-Minute Hero" habt Ihr garantiert noch nie gespielt. In



PSP Wer braucht schon eine komplexe Steuerung? In den rasend schnellen Kämpfen haben sich die Pixelsprites automatisch auf die Ruhe



PSP Keine Ruhe: Der Countdown tickt erbarmungslos.

Entwickler: Opus, Japan  
Hersteller: Xseed Games  
D-Termin: nicht geplant

Unterstützt: bis 2 Spieler, Text: englisch

- witzige Pixel-Helden
- originale Grundidee

## SPIELSPASS

Spieler: 8 von 10  
Multiplayer: -  
Grafik: 5 von 10  
Sound: 8 von 10

84

FAZIT » Das wahnwitzige Konzept eines 30-Sekunden-RPGs geht auf und verzückt vor allem Veteranen.

# SPECIAL EDITION MIT EXKLUSIV-COVER

IM INTERNET UNTER  
[WWW.MANIAC.DE](http://WWW.MANIAC.DE)

TELEFONISCH UNTER  
(089) 85 85 38 45



Die Special Edition von M! GAMES bekommst Du nur  
im Abo. Sie ist limitiert und nicht am Kiosk erhältlich!

## WEITERE ABVOORTEILE:

15% GÜNSTIGER:  
12 AUSGABEN FÜR NUR 46 EURO

FRÜHER ALS AM KIOSK:  
LIEFERUNG FREI HAUS

JEDERZEIT KÜNDBAR MIT  
GELD-ZURÜCK-GARANTIE

Ich abonniere M! GAMES 12 Ausgaben lang zum Vorzugspreis von 46 Euro. Die Special Edition mit Exklusiv-Cover gibt es nur im Abo. Ich kann jederzeit kündigen, wenn ich M! GAMES nicht mehr haben will (einfach per Email an [abo@maniac.de](mailto:abo@maniac.de)). Zu viel gezahltes Geld erhalte ich dann zurück.

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Email-Adresse

Datum, 1. Unterschrift

**Widerrufgarantie:** Diese Vereinbarung kann innerhalb von 14 Tagen widerrufen werden. Zur Wahrung der Individualität und Qualität unserer Redaktionen besteht verbindliche Identifizierung des Abnehmers mittels Abdruck des Namens (nach 1301, 1302 StGB) und des Geburtsdatums (nach 1301 StGB).

2. Unterschrift (Kenntnisnahme der Widerrufgarantie)

Kreditinstitut

Konto Nummer

Bankleitzahl

Zahlungsweise  
bitte ankreuzen:

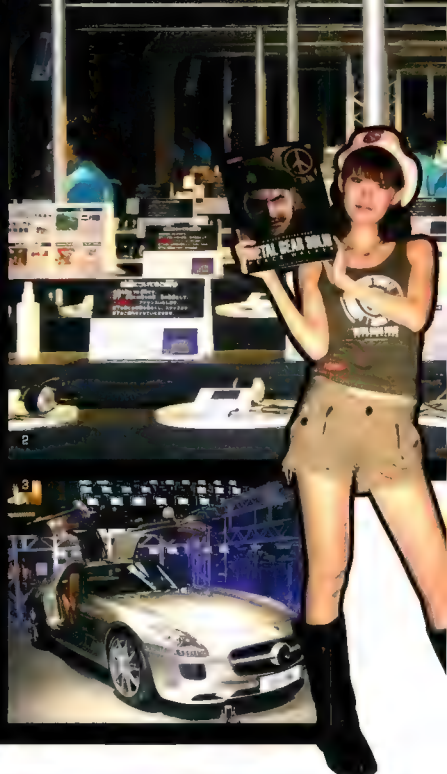
☐ gegen  
Rechnung

☐ bequem  
per Bankeinzug  
(nebenan ausfüllen)

M! GAMES Abo  
In-Time Aboservice  
Postfach 13 63

82034 Deisenhofen





# TOKYO GAME SHOW 2009

Japans größte Spielemesse ist immer eine Reise wert – allerdings eher wegen ihrer exotischen Atmosphäre als wegen großartiger Soft- und Hardware-Neuheiten.

In puncto internationale Bedeutung konnte die TGS in diesem Jahr nur den Kurzerzen ziehen: Im Mai kehrte die E3 als wichtigste Neuheiten-Messe zu altem Glanz zurück, im August überzeugte die gamescom mit gewaltigem Interesse von Endverbrauchern und globaler Presse. Die Welt-Wirtschaftskrise tat schließlich ihr Übriges: Vom 24. bis 27. September wurden in den Hallen der Makuhari Messe im Osten Tokios nicht nur über 100 Produkte weniger gezeigt als im Vorjahr (758 wurden von den Ausstellern im Vorfeld registriert), auch die Besucherzahl verringerte sich um knapp 5%.

Was nicht heißt, dass man gemächlich über die Messe spazieren und ohne große Umstände die wenigen interessanten Titel anspielen konnte: Gerade am Publikumswochenende war in kürzester Zeit nach Messeöffnung kaum noch ein Durchkommen – die großen Auftritte von Konami, Sega, Sony und Microsoft waren ebenso belagert wie die Merchandise-Stände von Square Enix oder Capcom. Schlangen wuchsen in rasanter Geschwindigkeit, Tafeln, auf denen stetig die Wartezeiten vor Trailer-Kino oder Demo-Konsolen aktualisiert wurden, schreckten rasch mit dreistelligen Minutenangaben.

Traditionell fehlte Nintendo auf der Messe, und wie für die TGS üblich wurden auch in die-

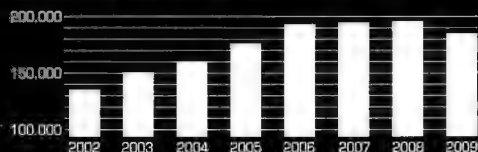
sem Jahr zum größten Teil fast finale oder kurz vor der Veröffentlichung stehende Produkte gezeigt. Da verwunderte es nicht weiter, dass der PS3-Motion-Controller nur in der Eröffnungsansprache von Sony-Computer-Entertainment-Chef Kaz Hirai sowie der Sony-Presskonferenz eine kurze Rolle spielte, auf der Messe aber nicht zu finden war – schließlich erscheint die pfiifige Peripherie erst im Frühjahr 2010. Dafür wurden erste Motion-Titel angekündigt, z.B. Fortsetzungen von *Ape Escape* und *Echochrome* sowie eine Alternativ-Version von *Resident Evil 5*.

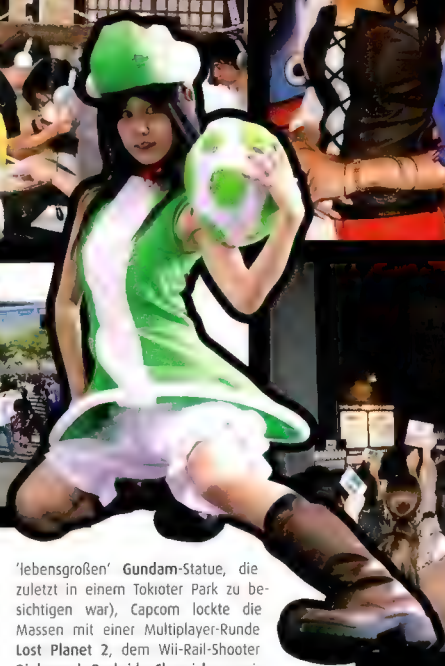
## SONY IM ZENTRUM

Am PlayStation-Stand im Herzen der Messe setzte man auf Bewährtes: Ein silberner Mercedes SL5 AMG wies auf den umfangreich präsentierten Hoffnungsträger *Gran Turismo 5* hin (mehr dazu auf Seite 28), auf einer Tribune lockten rund 60 PSP-Demonstrationen mit wenig Eigen- ("Gran Turismo", "MotorStorm") und reichlich Fremdprodukten (z.B. *Kingdom Hearts: Birth by Sleep*, *MGS: Peace Walker* oder *Phantasy Star 2 Portable*). Ähnliches auf den großen Bildschirmen: Abseits von *GTS* und *Uncharted 2* wurde den Drittherstellern der meiste Raum zugestanden: *Final Fantasy XIII*, *Front Mission Evolved*, *Winning Eleven 2010*, *Tekken 6* und die tri-Ace-Rollenspiele *Star Ocean: The Last Hope*

## BESUCHER-HÖCHSTSTAND ERREICHT

Zum ersten Mal seit 2002, als die Tokyo Game Show vom halb- zum jährlichen Format wechselte, sank in diesem Jahr die Zahl der Messebesucher. Dabei blieb die Anzahl der Industrie- und Medienvertreter, die in den ersten zwei Tagen ungestört ihren Geschäften nachgehen durften, allerdings in etwa gleich. Warum sich weniger Endpublikum für einen TGS-Besuch entschied, dürfte diverse Gründe haben: Weniger Aussteller und Produkte kosteten Interesse, zudem spüren auch die Japaner die Wirtschaftskrise und geben weniger Geld aus.





sowie *End of Eternity* – wer seine Zeit bei Sony verbrachte, konnte gleichzeitig die relevantesten Spiele von Square Enix, Konami und Namco anspielen. Mit die überraschendste Sony-Neuigkeit am Stand war *Room* für PSP – eine Comichafte Online-Welt zur sozialen Interaktion, sozusagen die Handheld-Variante des PS3-*Home*, die in den kommenden Monaten via Firmware-Update auf die PSP kommen wird.

Auch der frische, grün-weiße Microsoft-Auftritt lebte hauptsächlich von den Drittherstellern: Unter deutlich weniger Gedrängel als anderswo wurden hier abgesehen von *Forza Motorsport 3* sowie *Halo 3: ODST* beinahe ausschließlich Multiplattformtitel angetestet – zumindest exklusiv bei Microsoft lief Square Enix' *Nier Gestalt* (siehe letzte Mi). Wirklich Xbox-360-spezifisch waren dagegen nur die flüssige, schmucke Konsolen-Umsetzung des Cave-Arcade-Shoot'em-Ups *Mushihimesama Futari*, die 24 Kämpfer starke SNK-Prügelei *Samurai Spirits Sen* und das Anime-Abenteuer *Steins;Gate*.

## ALTE BEKANNTHE

Noch übersichtlicher als auf den Ständen der Konsolenhersteller ging es bei den reinen Software-Häusern zu: Namco-Bandai vertraute auf die Zugkraft des neuen *Tekken* (und den riesigen Kopf einer

'lebensgroßen' *Gundam*-Statue, die zuletzt in einem Tokioter Park zu besichtigen war), Capcom lockte die Massen mit einer Multiplayer-Runde *Lost Planet 2*, dem Wii-Rail-Shooter *Biohazard: Darkside Chronicles* sowie dem atmosphärischen, aber auch fast kindlich süßen *Okamiden* für DS. Am facettenreichsten war das Sega-Line-up: Nicht nur *Bayonetta*, auch das Bilderbuch-Taktik-RPG *Valkyria Chronicles 2* (PSP) und das PS3-Gangster-Epos *Yakuza 4* sorgten für lange Schlangen. Square Enix hatte mit *Dragon Quest VI* (DS), *Final Fantasy Crystal Chronicles: The Crystal Bearers* (Wii) neben den bereits genannten noch weitere klingvolle Namen in petto. Und Konami konzentrierte sich auf das PSP-*Metal Gear Solid: Peace Maker* (Preview auf Seite 32), dessen Demo am Stand heruntergeladen werden durfte.

Das alles war schön und gut – ein Messe-Geheimtipp ließ sich in diesem Jahr aber nicht blicken. Dafür lohnte es wieder einmal, auch am Publikumswochenende die Spieleschau zu besuchen. Denn wenn schon die gezeigten Games kaum für Faszination sorgen konnten, so doch umso mehr hunderte Cosplayer, die sich in aufwendigen, ausgefallenen oder einfach nur sexy Kostümen der Kameras stellten. sf



- 4 • Frisch, grün und freundlich: Microsoft warb mit einem hübschen Auftritt und netten Hostessen um die Gunst der Besucher.
- 2 • Bei den "Professor Layton"-Machern Level 5 musste erst eine Trailershow geguckt werden, bevor es zum Probeispiel an die frisch desinfizierten Nintendo-DS-Konsolen ging.
- 3 • Der Flügelträger-Mercedes wies den Weg zu einem

- der wichtigsten Messetitel von Sony: "Gran Turismo 5".
- 4 • Melancholisch: Auf dem Capcom-Stand durfte in einer Japan-Garten-Kulisse das DS-Märchen "Okamiden" gespielt werden.
- 5 • Morgens, 9 Uhr in Japan: Eine Stunde vor Öffnung reicht die Manichenslänge schon einmal um die Messehallen herum.
- 6 • Das größte Gedränge entstand bei Square Enix –

- aber nicht nur wegen neuer Titel wie "Dragon Quest IX: Realms of Reverie" (DS) oder "Final Fantasy XIII". Hier durften auch exklusive "Dragon Quest IX"-Inhalte heruntergeladen werden.
- 7 • Seit einigen Monaten darf eine gigantische Gundam-Statue in einem Tokioter Park bewundert werden – zumindest den Kopf gab es am Stand von Namco-Bandai zu bestaunen.



# TECHNIK

## Frag Dr. M!

### Luxus-Lenkrad gesucht

Zur Veröffentlichung von "Forza Motorsport 3" möchte ich mir ein richtig gutes Lenkrad gönnen, denn das Wireless Racing Wheel von Microsoft ist mir zu schlecht. Welche Alternativen gibt es?

Markus Schäfer

Wenn Du bereit bist, für Deine gehobenen Ansprüche eine ordentliche Summe zu investieren, haben die Lenkrad-Experten von Fanatec genau das Richtige für Dich: Das Porsche 911 Turbo S Wheel gibt es in drei Varianten, von denen die 'Pure Edition' ohne Pedale auskommen muss und die 'ClubSport Edition' mit Luxus-Pedalerie kräftig Aufschlag kostet – deswegen halten wir die dritte 'Standard'-Variante für die interessanteste. Das schicke 'Standard'-Lenkrad kommt mit Lederbezug und im Design des namensgebenden Luxusflitzers und verfügt über einen Lenkeinschlag von 900°. Dank Riementrieb ist es so laufruhig wie eine echte Servolenkung, ohne dass es dem Force-Feedback an Zugkraft fehlt. Für Vibrationen beim Gasgeben sorgt ein abschaltbarer Rumble-Motor, die

große Pedalerie ist leichtgängig und besitzt sogar eine Kupplung – die Funktion wird von "Forza 3" im Experten-Setup unterstützt.

Schick und praktisch sind die beleuchteten Tasten. Zwei mitgelieferte Gangknüppel (für sequenzielle bzw. 6-Gang-Schaltung) lassen sich via Alustangen links oder rechts am

Lenkrad andocken, der Gangwechsel geht mit einem lautstarken Knacken vonstatten. In fünf Setups können Lenkeinschlag, Force-Feedback- und Rumble-Stärke justiert werden. Wer

keinen Platz für ein Cockpit hat, aber dennoch eine Lösung zur Lenkrad-Befestigung sucht, wird beim Wheel Stand von Fanatec fündig (Bild links). Günstig ist der Porsche-Spaß allerdings nicht, derzeit verlangt Fanatec im Webshop ([www.fanatec.de](http://www.fanatec.de)) für die im Dezember geplante nächste

Auslieferung einen Stückpreis von 350 Euro. Der Wheel Stand schlägt mit nochmals 100 Euro zu Buche. Dafür bekommt man ein stabiles Metallgestänge, das

auch höhere Belastungen aushält, bei dem jedoch die Pedale nicht fixiert werden können.



Jeden Monat erreichen uns Leserfragen rund ums Thema Technik. An dieser Stelle hilft Euch Dr. M! mit Erklärungen und praktischen Lösungen.

### Retro-Filme in 60Hz

Seit einiger Zeit habe ich ein neues Hobby: Spiele und deren Geschichten sind für mich kleine Kunstwerke, die ich mit meinem DVD-Rekorder aufzeichne und anschließend mit Effekten bearbeite – das macht echt Spaß. Leider klappt das nur mit 50Hz-Spielen, 60Hz funktioniert nicht. Was kann man da machen?

Nils Maack

Die Lösung Deines Problems ist ein DVD-Rekorder mit NTSC-Unterstützung wie etwa der Pioneer DVR-320: Bei solchen Geräten kann man in den Einstellungen zwischen PAL- und NTSC-Modus wechseln. Allerdings funktioniert die NTSC-Aufnahme je nach Modell oftmals nicht mit allen Eingängen: Unter Umständen musst Du mit AV- und S-Video-Kabel experimentieren, studiere dazu das Handbuch des DVD-Rekorders. Alternativ kannst Du auch einen Adapter kaufen (z.B. bei [www.normwandler.de](http://www.normwandler.de)), der das Signal konvertiert. Diese schlagen aber mit rund 200 Euro mächtig auf den Geldbeutel.

### PS3-HDD in Sicherheit?

Meine PlayStation3 hat Probleme mit dem Laufwerk, deshalb möchte ich sie umtauschen: Auf der Festplatte befinden sich allerdings zahlreiche Spielstände und Downloads, die ich nicht alle sichern kann bzw. nicht neu installieren möchte. Kann ich einfach die Festplatte ausbauen und dann in meine neue PS3 stecken?

Karsten Germann

Wer seine PS3 zum Umtausch einschickt, sollte zwei Punkte beachten: Zum einen lässt sich die Festplatte nicht so einfach in eine andere PS3 stecken, da die Daten auf ihr individuell verschlüsselt sind – sie funktioniert nur mit dem Gerät, auf dem sie formatiert wurde. Du musst also alle unwichtigen Daten (z.B. Installationsdateien) und Downloads löschen, um die Spielstände mit der eingebauten Backup-Funktion anschließend separat auf einer Speicherkarte zu sichern. Zum anderen solltest Du beachten, dass Sony alte Geräte gegen die neue Slim-Version tauscht. Wer trotzdem das klassische Modell haben will, muss das anmelden und mit Wartezeiten von mehreren Wochen rechnen.

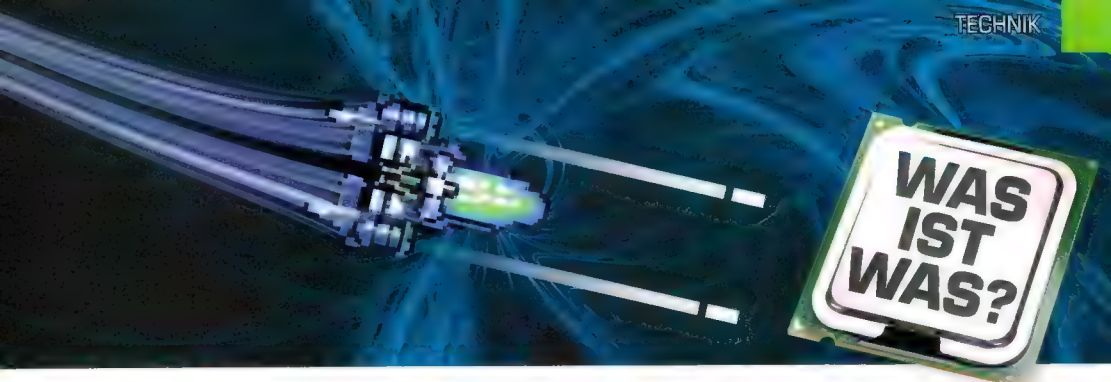
## DR. M! GLOSSAR

**DR. M!** ist ein fiktives Charakter, der in der Zeitschrift "M! GLOSSAR" erscheint. Er ist ein fiktiver Charakter, der in der Zeitschrift "M! GLOSSAR" erscheint. Er ist ein fiktiver Charakter, der in der Zeitschrift "M! GLOSSAR" erscheint.

**DR. M!** ist ein fiktives Charakter, der in der Zeitschrift "M! GLOSSAR" erscheint. Er ist ein fiktiver Charakter, der in der Zeitschrift "M! GLOSSAR" erscheint. Er ist ein fiktiver Charakter, der in der Zeitschrift "M! GLOSSAR" erscheint.

**DR. M!** ist ein fiktives Charakter, der in der Zeitschrift "M! GLOSSAR" erscheint. Er ist ein fiktiver Charakter, der in der Zeitschrift "M! GLOSSAR" erscheint. Er ist ein fiktiver Charakter, der in der Zeitschrift "M! GLOSSAR" erscheint.

**BITTE SCHREIBT EURE FRAGEN AN:**  
Cybermedia Verlag GmbH  
Dr. M!  
Wallbergstraße 10  
86415 Mering  
ODER DIGITAL  
leserpost@maniac.de



# Spieleentwicklung mit dem XNA Framework

MI und Games Academy machen ein Spiel – Teil 2

Letzte Ausgabe haben wir begonnen, unser Spiel "Destroid" zu entwickeln. Dieses Mal fangen wir an, das Projekt mit Leben zu füllen.

## Player-Grafik

Als Erstes ziehen wir unsere Grafik vom Player (also das Raumschiff) per Drag & Drop in den letzte Ausgabe angesprochenen 'Content'-Ordner. Als Nächstes öffnen wir die Datei **Game1.cs** und fügen unterhalb der Zeile **SpriteBatch** den Inhalt von **Codekasten 1** ein.

So teilen wir dem Spiel mit, dass wir eine neue 2D-Grafik mit dem Namen **t2DPlayer** anlegen wollen. Weil wir deren Inhalt noch nicht definiert haben, fügen wir in der Initialisierungsmethode oberhalb von **base.Initialize()** **Codekasten 2** ein.

Damit sagen wir dem Computer, dass er während des Initialisierens des Spiels die Datei "Player", die wir zuvor in den Content-Ordner gepackt haben, als 2D-Textur in den Platzhalter **t2DPlayer** laden soll. Der

Vollständigkeit halber weisen wir den beiden Platzhaltern **iPlayerPositionX** und **iPlayerPositionY** einen Wert zu, der immer die Mitte des Bildschirms sein soll, so dass unser Player-Startpunkt später eben diesen als Zentrum festlegt. Dies geschieht durch die Zeilen aus **Codekasten 3**.

Die Variable **iPlayerRotation** setzen wir zum Start ebenfalls auf 0, diese brauchen wir später, um das Raumschiff mit dem rechten Analogstick zu drehen.

Als Nächstes müssen wir dem Spiel sagen, dass es die geladene Textur bei jedem Frame neu zeichnen soll. Daher gehen wir zur **Draw**-Methode über, bei der wir oberhalb von **base.Draw()** **Codekasten 4** einfügen.

Um die Grafik auf dem Bildschirm auszugeben, müssen wir zuerst mittels des Befehls **spriteBatch.Begin(SpriteBlendMode.AlphaBlend)** eine Stapelverarbeitung öffnen. Mit dem Parameter **SpriteBlendMode.AlphaBlend** teilen wir dieser mit, dass der Alpha-Kanal der Grafik ausgeblendet werden soll. Innerhalb der Stapelverarbeitung legen wir fest, dass wir die zuvor angelegte Textur darstellen möchten. Dies machen wir mit dem Befehl

aus **Codekasten 5**.

Der erste Parameter zeigt an, welche Textur wir zeichnen wollen. Der zweite ist die Position, auf der die Textur gezeichnet werden soll. Da wir uns im zweidimensionalen Bereich befinden, machen wir das anhand der X- und Y-Koordinaten. Das Konstrukt dafür ist ein sogenannter 2D-Vector, welcher mithilfe von **new Vector2(iPlayerPositionX, iPlayerPositionY)** definiert wird. Den dritten Parameter setzen wir mit Absicht auf null, da wir diesen in unserem Spiel nicht brauchen. Mit dem vierten kann man einstellen, in welcher Farbe man die Grafik zusätzlich eingefärbt haben möchte. In unserem Fall geben wir dort **Color.White** an, so dass keine zusätzliche Färbung stattfindet. Mit dem fünften Parameter können wir eine Rotation der Grafik angeben. Dafür haben wir die Variable **iPlayerRotation** am Anfang definiert, die wir dann auch gleich auf 0 setzen. Den sechsten Wert brauchen wir ebenfalls für die Drehung: Damit definieren wir, um welchen Punkt die Grafik rotiert werden soll – in diesem Fall wählen wir den Mittelpunkt. Die Parameter 7 bis 9 brauchen wir in unserem Spiel nicht, darum stellen wir

## SO STEIGT IHR MIT EIN:

Wer an unserem Entwickler-Experiment teilnehmen will, sollte diese Adressen und Links verinnerlichen.

**Tools:** Die notwendigen Programme für die XNA-Entwicklung könnt ihr Euch auf <http://creators.xna.com/en/unterrachen> herunterladen.

**Stand der Dinge:** Die aktuellste Fassung unseres Projektes findet ihr auf der Homepage [www.games-academy.de](http://www.games-academy.de).

**Ratgeber:** Falls Probleme oder Fragen aufkommen, könnt ihr mit dem Autor der Artikelreihe unter der folgenden E-Mail-Adresse in Kontakt treten: [alfred.bigler@serafin.ch](mailto:alfred.bigler@serafin.ch)

diese auf die Standardwerte **1.0f**, **SpriteEffects.None** und **0.0f**. Am Ende beenden wir die Stapelverarbeitung wieder mit dem Befehl **spriteBatch.End()**. Wenn wir nun das Projekt mit dem grünen Pfeil starten, wird unsere Grafik auf dem blauen Bildschirm angezeigt.

Damit ist das Schiff abgefeigert, nächstes Mal wenden wir uns dem Hintergrund und anderen Elementen zu. Das verknüpfen wir mit einem Aufruf an Euch: Da noch keine Grafik für den Gegner und die Geschosse besteht, könnt ihr gerne eine erstellen (mit 128 x 128 Pixel Auflösung) und an die auf der linken Seite unten stehende E-Mail-Adresse senden. Dem besten Beitrag winkt der Einsatz im Spiel und natürlich eine namentliche Nennung.

## ALFREDO BIGLER



Alfred Bigler ist Student an der Games Academy in Berlin im 3. Semester und gleichzeitig CEO der frisch gegründeten Firma Twisted Bytes.

GAMES ACADEMY  
[www.games-academy.de](http://www.games-academy.de)

```
1 Texture2D t2DPlayer;
int iPlayerPositionX;
int iPlayerPositionY;
float fPlayerRotation;
```

```
3 spriteBatch.Begin(SpriteBlendMode.AlphaBlend);
spriteBatch.Draw(
    t2DPlayer, new Vector2(iPlayerPositionX, iPlayerPositionY), null,
    Color.White,
    fPlayerRotation,
    new Vector2(t2DPlayer.Width / 2, t2DPlayer.Height / 2),
    1.0f,
    SpriteEffects.None,
    0.0f);
spriteBatch.End();
```

```
4 spriteBatch.Draw(
    t2DPlayer, new Vector2(iPlayerPositionX, iPlayerPositionY), null,
    Color.White,
    fPlayerRotation,
    new Vector2(t2DPlayer.Width / 2, t2DPlayer.Height / 2),
    1.0f,
    SpriteEffects.None,
    0.0f);
```

```
5 iPlayerPositionX = GraphicsDevice.PresentationParameters.BackBufferWidth / 2;
iPlayerPositionY = GraphicsDevice.PresentationParameters.BackBufferHeight / 2;
fPlayerRotation = 0;
```



## Sammler gegen Downloads

» Ich bevorzuge althergebrachte Verpackungen – ob regulär oder als Special Edition, hängt vom Spiel ab. Die wirklich guten Titel gehören in die Sammlung und das geht bei Downloads nicht.

Grundsätzlich gebe ich Euch Recht: Die Masse der Gamer ist noch nicht bereit, gänzlich auf den klassischen Kauf zu verzichten. Beim Gamer von morgen könnte das bald anders aussehen. Dagegen spricht allerdings der Sammlerinstinkt. Außerdem ist es immer wieder ein schönes Gefühl, wenn man den Spielsschrank öffnet und die alten Perlen betrachten kann. Da kommt so manche Erinnerung hoch und das gehört zum Hobby einfach dazu.

Des Weiteren kommt hinzu, dass man sich halt doch mal ein Spiel kauft, welches zwar gute Wertungen hat, einem aber nicht zusagt. Dann kann ich dieses Spiel wieder verkaufen und so zumindest einen Teil des Kaufpreises zurückbekommen.

Ob man hingegen ein virtuelles Spiel verkaufen kann oder darf, bezweifle ich. Gäbe es nur noch Spiele als Download, würde ich bestimmt nicht so viele kaufen wie jetzt, sondern nur genau die, die ich auf jeden Fall haben will, um Fehlkäufe zu vermeiden. Am besten wären also beide Varianten, denn dann kann sich jeder das zulegen, was er bevorzugt.

Der Bodenseehai

Ich hoffe, dass es niemals so weit kommt, dass Spiele nur noch als Download verfügbar sind. Ihr habt das schon ziemlich gut beschrieben, mit dieser Sammlerlust der Gamer. Ich habe oft Diskussionen mit Leuten, die alles illegal aus dem Netz ziehen. Die halten mich dann für dumm und werfen mir vor, ich würde mein Geld aus dem Fenster werfen. Klar, wer zahlt schon so viel Geld für ein Spiel, wenn er bei seinem Kollegen eine gemiedene Konsole mit 200 Gratispielen sieht? ICH! Denn ich finde es cool, in meinem Schrank eine Menge

Games, DVDs und Merchandise zu haben. Außerdem macht mir das Zocken so auch mehr Freude. (...)

Ich fände es schade ohne Hüllen, Anleitungen usw. Ich habe mir neulich "Assassin's Creed" heruntergeladen, durchgezockt, und weil ich's geil finde, werde ich mir die Version mit Hülle auch noch holen. Wenn es sein muss, werde ich für die Verpackungen auch Unterschriften sammeln, Protest-Shirts tragen oder eine Rebellion anzetteln!

Mr. Minamoto

Es ist in Ordnung, kleinere Games, die als Disc-Version zu teuer wären, zum Download anzubieten. Aber was sich langsam anbahnt, geht in die falsche Richtung. Microsoft hat das gut vorgemacht mit ihren "Xbox Originals". 15 Euro für alte Xbox-Games und inzwischen ca. 30 Euro für Xbox-360-Games nur als Download? Nein, danke!

Da hole ich mir die Games lieber gleich als Classic oder Gebrauchtware. Sony macht jetzt mit der PSP-go genau an dieser Stelle weiter.

Und warum? Natürlich um zu sehen, ob man bei der PlayStation 4 eventuell auf ein Laufwerk verzichten kann. Die Nachteile einer solchen Plattform liegen auf der Hand:

1. Kein Schauwert mehr fürs Regal mit schicken Spielverpackungen.
2. Das haptische Erlebnis beim Auspacken des Games geht verloren.
3. Uncut-Games sind für Deutschland passé oder zumindest dank IP-Abfrage nur mit viel technischem Aufwand und Schummelei zugänglich.
4. Importperlen für kleine Zielgruppen bleiben uns ebenfalls vorenthalten.
5. Immaterielle Games schmälern meiner Meinung nach das Wertgefühl und was passiert überhaupt, wenn der Hersteller pleitegeht oder er die Games mangels kommerziellem Erfolg aus dem Programm nimmt?
6. Durch Episoden-Downloads werden Spiele auf verstecktem Wege immer teurer.
7. Überhaupt können die Hersteller die Preise besser nach oben "korri-

## Zockerbude des Monats

Tim Schroll ist nicht nur Heilerziehungspfleger, sondern auch ein leidenschaftlicher SNES-Fan, der sich mit etlichen He-Man-Figuren einen Platz in der Zockerbude sichert.



"Super Probotector" ist für jede 16-Bit-Sammlung Pflicht. Doch Tim Schroll aus Dülmen hat noch mehr zu bieten: Neben einer edlen Sammlung von Predator-Figuren haben uns vor allem die Helden und Schurken der klassischen Masters-Spielzeugreihe begeistert. Videospiele hat der 26-Jährige bereits 1989 als Hobby ausserkoren, im letzten Jahr musste er dann seine Neo-Geo-Sammlung auflösen. Mit Dreamcast, Xbox, SNES, NES, PS2 und PS3 hält der 16-Bit-Fan aber noch immer genügend Hardware zum Zocken bereit. Und wenn ihn Bitmap-Sprites tangen, greift Tim zu "Call of Duty 4".



Oo Predator-Sammelschrein oder He-Man samt Castle Grayskull und Kameraden: Tim sammelt nicht nur Spiele, sondern auch Action-Figuren mit kultigem Retro-Flair.



Die Welt da draußen soll unbedingt Euro-Zockerbude sehen? Dann schnappt Euch eine Digicam, schließt ein paar Fotos und schickt sie an [mh@maniac.de](mailto:mh@maniac.de).

gieren', da man sie nicht mal mehr gebraucht kaufen kann.

Man sieht jetzt schon deutlich, wie schön sich der Kunde über den Tisch ziehen lässt – ob beim über- teuerten Xbox-360-Video- markt- platz oder dem Micropayment- Schnickschnack wie Avatarkostüme oder Spielinhalte, die eigentlich schon auf der Disc enthalten sind. Ich werde mir jedenfalls keine Kon- sole kaufen, die ausschließlich auf Download-Games setzt. Sollte sich dieser Trend tatsächlich durchsetzen, werde ich mein Hobby an den Nagel hängen und nur noch meine guten alten Retrogames auf Daten- trägern zocken.

**René Ronschowski**

Zahlreiche Zuschriften haben uns zu unserem Editorial in der letzten Ausgabe erreicht. Die meisten Leser stehen Download-Spielen kritisch gegenüber und sehen sie lediglich als Alternative zur regulären Ver- kaufsverpackung. Dabei ähneln sich viele Argumente, vereinzelt wird jedoch auch eine andere Auffassung vertreten, wie der folgende Leser- brief zeigt:

### Sammler für Downloads

► Sind Spieler schon bereit für den digitalen Vertriebsweg? Meiner Meinung nach zeigt der iPhone- Erfolg, dass dies zumindest für mo- bile Geräte der Fall ist: Zwei Milliar- den Downloads sprechen eine deutliche Sprache.

Die Bequemlichkeit unterwegs, nicht etliche Module oder gar UMDs mitzuschleppen, macht den Unter- schied! Nur ein Gerät einpacken und die komplette Spielesammlung

kommt mit. Downloads ermög- lichen zudem schnelle Käufe vor einer kurzfristigen Reise oder bei unvorhergesehenen Wartezeiten. Das PSN ist hier leider noch nicht so weit, Spiele wie "Gran Turismo" sind schlicht noch zu groß.

Persönlich habe ich mich aufgrund der Vorteile für eine PSPgo entschieden. Es ist aber fraglich, ob Sony nicht zu spät und zu teuer ein- steigt, um Apple noch einzuholen.

**Boris Buegling**

### Xbox-Exorzismus

► Meine Xbox 360 ist anscheinend besessen, denn wie von Zauber- hand öffnet sich die Ladeklappe des Laufwerks in unkontrollierten Abständen ohne mein Zutun. Wenn ich ein Game zocke und die Klappe geht auf, bricht logischerweise mei- ne Spielsitzung ab und ich lande beim Dashboard, wodurch Spielen unmöglich ist. Sogar wenn die gute Xbox 360 ausgeschaltet ist, springt sie von alleine an und munter geht die Ladeklappe auf und zu. Nur wenn ich den Stecker ziehe, habe ich Ruhe. (...) Was empfehlen mir denn die schlauen MI-Köpfe?

Wir empfehlen Tesafilm und im Fal- le einer besonders widerspenstigen Konsole: Gaffer-Tape. Im Ernst: Wir haben für Dich bei Microsoft nachge- fragt – ohne Ergebnis. Erkundige Dich bitte bei der Service-Hotline nach den Reparaturkosten, eventuell ist aber ein Neukauf günstiger.

### Shoot'em-Up-Fan schimpft

► Ich bin Jahrgang 1976 und jetzt pupse ich Euch an! Der Grund: Eure

### BITTE SCHREIBT AN:

Cybermedia Verlag GmbH  
MAILAC

Wallbergstraße 10 • 86415 Mering • [leserpost@maniac.de](mailto:leserpost@maniac.de)

ODER DIGITAL

sehr durchschnittlichen Bewer- tungen der Spiele "Border Down" und jetzt aktuell "Dux". Beide Titel sind für sich gesehen genial und im Vergleich zu den ganzen Bullet- Hell-Shootern auch relativ innova- tiv. Merkt ihr das nicht? Wer Shoot'em-Ups mag, genießt gerade diese beiden Titel wie einen guten Wein – während Top-Down-Bullet- Hell so etwas wie Lambrusco dar- stellt. Nur bei "Last Hope" gebe ich Euch (teilweise) Recht. Das ist echt schwer und hinkt in Sachen Spiel- barkeit "Last Resort" hinterher. Aber danke, dass ihr wenigstens diese Titel erwähnt habt. Und ein Riesenlob an René Hellwig: Er hat mit "Dux" einen genialen Shooter erschaffen, der sowohl alte wie auch neue Tugenden beinhaltet.

**Flauschi666**

Unsere Erfahrung zeigt: Shoot'em- Up-Fans haben unterschiedliche Geschmack. Schon mehrfach wur- den uns zu niedrig bewertete Tests von Bullet-Hell-Titeln nachgesagt. Du behauptest das Gegenteil. "Dux" halten wir eben für nur knapp über durchschnittlich, "Under Defeat" z.B. war deutlich besser. Es gibt miese Danmaku-Spiele und tolle 'strategi- sche' Shooter – und natürlich an- ders herum. "Border Down" hat im Übrigen Tester Raphael damals wirklich gut gefallen, daher auch die 72% Spielspaß

### UPDATES & ERRATA

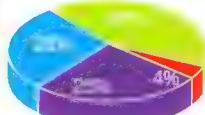
Update: Letzten Monat noch im Test, diesen Monat bereits aus den Laden verschwunden: Die deutsche Version des Activision- Shooters "Wolfenstein" wurde aus dem Handel genommen und ist bis auf Weiteres nicht mehr erhältlich. Der Hersteller führt zur Begründung an, das Spiel habe bestimmten Qualitätskrite- rien nicht entsprochen. Tatsäch- lich wurde bei der Lokalisierung ein Hakenkreuz übersehen, aus rechtlichen Gründen müsste die deutsche Version aber von sämt- lichen Bezügen zum Dritten Reich bereinigt werden. Zwar ließe sich das unliebsame Symbol per Patch entfernen, da die reguläre Ladenversion das Hakenkreuz dennoch enthält, zog Activision Blizzard die Notbremse. Ob "Wol- fenstein" in überarbeiteter Form noch einmal für den hiesigen Markt veröffentlicht wird, steht derzeit in den Sternen. "Wolfen- stein" wurde in Ausgabe 193 mit 74% bewertet.

### MEINUNG DES MONATS

Jeden Monat fragen wir Euch auf [www.maniac.de](http://www.maniac.de) nach Eurer Mei- nung zu einem aktuellen Thema. Hier erfahrt ihr, wie die Umfrage ausgefallen ist.

**Welches Geschlecht wählst Du, wenn Du mit Eigenbau- Charakteren spielst?**

- A** Immer männlich.
- U** Überwiegend männlich, selten weiblich.
- C** Immer weiblich.
- D** Überwiegend weiblich, selten männlich.



Neues Nerd-Kennzeichen entdeckt, diesmal mit Leetspeak-Geheimcode: "Hi, I'm elite." Lesen wohl nur die größten Computerfreaks aus diesem Hildesheimer Nummernschild heraus. Besten Dank an unseren Leser Kai für das Foto.



# Manischer Monat

Neuigkeiten, Kurioses und der tägliche Wahnsinn aus der Redaktion

## MI-Maskenball



**Oktobers Obwohl** es bis zum Karneval (oder wie man in Bayern sagt 'Fasching') noch eine gute Weile hin ist, haben sich Olli Olli und Matthias schon jetzt für Euch kostümiert. Olli (links) wurde zwar vom Gestank der Schweiß-Splicer-Maske (passend zu "BioShock 2") fast bewusstlos, dafür konnte er sein Gesicht wahren (bzw verstecken) – was man von Matthias mit seiner dümmlichen Mütze zum DS-Rätselspiel "Scribbleheads" nicht gerade behaupten kann...



## Videospiel-Wissen, das niemand braucht

Verwirrend sind sie, die Tekken'schen Familienbande: Heihachi Mishima (Bild) ist Vater von Miesepeter Kazuya und Neuling Lars, Opa von Jin und Asuka, Sohn von Obermütz Jinpachi, Ziehpepa von Lee und Schwiegervater von Jun.

## Pralle Dreamcast-Sammlung

5. Oktober

An einem verregneten Oktobermontag stattete uns Laser Benni einen Besuch ab: Der glühende Sega-Fan war nicht nur gekommen, um mit Matthias eine Partie "Virtua Tennis 2009" zu spielen (Ausgang: unentschieden), sondern hatte auch seine Dreamcast-Sammlung im Gepäck. Aus Platzgründen musste die in einer schnoden CD

Tasche reisen – dennoch imponierte uns die schiere Menge. Seite 212 PAL-Spiele (von 216 veröffentlichten) nennt Benni bislang sein Eigen – die letzten 4 sollen bald folgen.



## Weihnachten vorgezogen?

7. Oktober

Im letzten Monat haben wir Euch an dieser Stelle ein Interview mit dem Präsidenten des Japano-Entwicklers Arc System Works angekündigt. Aus Platzgründen musste der Artikel um eine Ausgabe verschoben werden. Dafür setzen wir noch einen drauf: Unser Nippon-Korrespondent Jan hat sich im Studio der "Guilty Gear"- und "BlazBlue"-Entwickler umgesehen und den Programmierern über die Schulter gelinst – freut Euch auf Interview und Vor-Ort-Bericht im nächsten Heft. Gefreut hat sich auch Jan: Wenige Tage nach seinem Besuch in den Büros von Arc System fatterte dieses Paket voll mit exklusivem "BlazBlue"-Merchandise in seinen Briefkasten.



## Rock Band Show

5. Oktober

Den Berufswunsch "Rockstar" hat MI-Chefredakteur Olli mittlerweile begraben. Auf einer Bühne im bunten Scheinwerferlicht stehen, eingehüllt von wabernden Nebelschwaden und tausende jubelnde Fans zu den Füßen – das wäre aber schon was. Mit der Bühne und den Fans wird es wohl nix. Nebel und buntes Licht gibt es demnächst per "Rock Band Stage Kit" zumindest im Wohnzimmer: Auf seinem "BioShock 2"-Trip nach San Francisco entdeckte er dieses hierzulande nicht veröffentlichte Zubehör-Kleinod für die Xbox 360. Preis: schmale 80 US-Dollar.



## Essen oder Sex?

Was man nicht alles findet in noblen Hotelzimmern nahe Nizza, wenn Konami zur "PES"-Euro nach Südf Frankreich einlädt: Zum Beispiel diese "Love Box" gefüllt mit Konsumen und krudem Sexspielzeug wie eine vornerende Gummi-Ente die unsere Neugier weckte – natürlich nur, weil wir uns als investigative Journalisten verstehen. Exklusiv decken wir für Euch auf. Die geforderten 65 Euro sind zu viel. Immerhin könnt ihr für diese Summe auch einmal vom edlen Mittagsmenü wählen. Praktischer Nebeneffekt: Ein voller Bauch kopuliert nicht gern.



# DRACHEN-UNIKAT

Mit Drachenkraft in den Rollenspiel-Winter: Passend zum Release von "Dragon Age: Origins" verlosen wir in Zusammenarbeit mit Electronic Arts eine exklusive PS3 Slim in hochwertiger Airbrush-Kolorierung. Das Unikat ist ein absolutes Schmuckstück für jede Zockerbude. Zudem warten "Dragon Age: Origins"-Goodies auf glückliche Gewinner.

## Heroische Drachenkrieger freuen sich auf:

1x PS3 Slim (Einzelstück), Airbrush-Lackierung im "Dragon Age: Origins"-Look zusammen mit "Dragon Age: Origins"-Spiel für PS3, "Dragon Age: Origins"-Wandkalender 2009/2010 (DIN A3) und die Vorgeschichte des BioWare-RPGs in Romanform namens "Dragon Age: Der gestohlene Thron"

3x "Dragon Age: Origins"-Wandkalender 2009/2010 (DIN A3)

3x Vorgeschichte des BioWare-RPGs in Romanform "Dragon Age: Der gestohlene Thron"



Wie heißt ein anderes Konsolen-Rollenspiel von BioWare?  
 A: Jade Empire  
 B: Jade Raymond  
 C: Jade Stein

WICHTIG: Legt eine Kopie Eures Personalausweises bei, da für diesen Preis ein Altersnachweise 'ab 18' erforderlich ist.

Stichwort: Schuppe

Schreibt den Lösungsbuchstaben und das Stichwort auf eine Postkarte und schickt sie an: Cybermedia Verlag GmbH • Wallbergstraße 10 • 86415 Mering  
**Einsendeschluss ist der 1. Dezember 2009.**

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mehrfacheinsendungen werden nicht berücksichtigt.









## 103.000 PIXEL...

...deckt ihr auf, wenn ihr alle 345 Zahlenrätsel des DS-Moduls "Picross DS" löst. Die Belohnung ist jeweils ein Pixelbild - vom Flamingo über den Fußballer bis zum Famicom. Viel Spaß bei unserer 'Komplettlösung', die Euch ca. 50 Stunden Rätselraten erspart. ms



Dem Schmid  
sein Rätsel



## Welches Spiel ist gesucht?

Jeden Monat gibt Euch Zeichenkünstler und Kreativkopf Matthias ein Rätsel auf: Diesmal suchen wir den Namen eines Spiels.

Wenn Ihr wisst, welches Game unsere Zeichnung umschreibt, dann sendet bis zum 24. November eine E-Mail mit Eurer Antwort und Adresse an [leserpost@maniac.de](mailto:leserpost@maniac.de) – die Auflösung gibt es im nächsten Heft. Gewinnen könnt Ihr ein Spiel für die aktuellen Konsolen.



Lösung Ausgabe 11/09:  
Rockstar präs. Tischtennis

## IMPRESSUM

**Chefredakteur:** Oliver Schultes (os), vISp  
**Leitender Redakteur:** Matthias Schmid (ms)  
**Redaktion:** Ulrich Steppberger (us), Michael Herde (mh), Philip Uk (pu)  
**Freie Mitarbeiter:** Oliver Ehrle (oe), Maximilian Wildgruber (mw), Thomas Nickel (tn), Jan Königsdorfer (jk), Christian Huberts (ch), Stephan Freundorfer (sf), Boris Kretzinger (bk), Andreas Müller (am), Nils Dittbrenner (nd), Andreas Herde (ah)

**Redaktionsdirektor:** Martin Gaksch

**Redaktion:** [redaktion@maniac.de](mailto:redaktion@maniac.de)  
**Internet:** [www.maniac.de](http://www.maniac.de)

## ABO-SERVICE

Hotline 089/858 53 845

E-Mail: [abo@maniac.de](mailto:abo@maniac.de)

[www.maniac.de](http://www.maniac.de) oder Seite 63

## NACHBESTELLUNG

[www.maniac.de](http://www.maniac.de) oder Seite 49

**Layout:** Cynthia Grieff  
**Titelmotiv:** BioShock 2 © Take 2  
**Produktion:** Andreas Knauf

**Anzeigenleitung:** Andreas Knauf, vISp  
 Telefon (0 82 33) 74 01-12  
 Telefax (0 82 33) 74 01-17

gültige Anzeigenpreisliste 2009

**Vertrieb Handel:** MZV GmbH & Co. KG,  
 Telefon 089/31906-0, Fax -113

**Druck:** Dienrichs Druck+Media GmbH&Co. KG, Kassel

## Manuskripteinsendungen:

Manuskripte müssen frei von Rechten Dritter sein. Werden sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten, ist das anzugeben. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Einwilligung zum Abdruck in M! GAMES oder anderen Publikationen des Verlages. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernimmt der Verlag keine Haftung. Honorare nach Vereinbarung.

## Urheberrecht:

Alle in M! GAMES veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzung und Zweiverwertung, vorbehalten. Reproduktion gleich welcher Art, ob Fotokopie, Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen o.ä., ist nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages gestattet. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, dass die beschriebenen Lösungen oder verwendeten Bezeichnungen frei von gewerblichen Schutzrechten sind.

## Haftung:

Für den Fall, dass in M! GAMES unzutreffende Informationen oder in Schaltungen Fehler sind, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlages oder seiner Mitarbeiter in Betracht.

© 2009 Cybermedia Verlagsgesellschaft mbH,  
 Wallbergstraße 10, 86415 Mering  
 Geschäftsführer: Martin Gaksch, Andreas Knauf

**Umweltschutz:** M! GAMES wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

## INSERENTEN

2K Games	17
DTP	42,43
Electronic Arts	3. US
Gamestore	51
HHM	55
Konami	2. US
Rockstar Games	21
Sogo	15
Take Two Interactive	33
THQ	4. US
Video Game Source	67

Die Auftraggeber der in M! GAMES geschalteten Endkundenanzeigen versichern, dass sie die beworbenen Produkte ausschließlich gemäß des geltenden Jugendschutzgesetzes abgeben.

## VORSCHAU



Die nächste M! Games-Ausgabe  
**01/10** erscheint am Freitag,  
 den **27. November**

- » Call of Duty: Modern Warfare 2
- » Bayonetta – der Test
- » M! live aus dem Atombunker:  
 Horror-Shooter Metro 2033

**Außerdem »** Resident Evil: Darkside Chronicles, Venetica, Tony Hawk RIDE, Epic Mickey, Avatar: Sin & Punishment 2  
 Specials: Zoll-Ratgeber, Studiobesuch bei Arc System Works



# DRAGON AGE™

## ORIGINS

100% UNCUT

"Wer Dragon Age Origins nicht spielt, verpasst einen Meilenstein in der Rollenspiel-Geschichte." *Computer Bild Spiele*, 10/09

"Biowares Drachenzeitalter: düster, episch und kinoreif inszeniert. So muss ein erwachsenes Rollenspiel aussehen." *PC Games* 09/09

"Bioware zeigt, wie genial und fesselnd Offline-Rollenspiele sein können." *Buffed.de*

**AB 5. NOVEMBER 2009 IM HANDEL!**

## ZWISCHEN RECHT UND UNRECHT LIEGT DIE HOFFNUNG.

**D**u bist ein Grauer Wächter, einer der letzten eines uralten Ordens. Es obliegt Dir, Hoffnung zu bringen, wo es keine gibt, ein Gefolge aus Helden anzuführen, zerfallene Königreiche zu vereinen und einen legendären Feind zu vernichten. Dies wird keine leichte Aufgabe - Deine Entscheidungen müssen schnell gefällt werden, manche brutal und oft tragisch - aber dies sind die Entscheidungen, die dieses Land vor Dämonen retten wird.

FROM THE MAKERS OF BALDUR'S GATE™

**BIOWARE**  
dragonage.bioware.com



www.dragonage.de

© 2009 Electronic Arts Inc. EA and EA logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. BioWare, BioWare logo, Dragon Age and Dragon Age logo are trademarks or registered trademarks of EA International (GmbH) and Publishing Ltd. in the U.S. and/or other countries. "PLAYSTATION" and "PS" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360 and the Xbox logo are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. All other trademarks are the property of their respective owners.





DARKSIDERS

gejagt vom Himmel  
gehasst von der Hölle

# GETRIEBEN VON RACHE

[www.darksiders.de](http://www.darksiders.de)



PLAYSTATION 3



XBOX 360

XBOX  
LIVE



THQ

© 2007 THQ Inc. Developed by Vigil Games. Vigil Games, THQ and their respective logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners. "X", "PLAYSTATION", "PS2" and "PS" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies.